
Joypad
PlayStation 2 - GameCube - Xbox - Dreamcast - Game Boy Advance - PSone - Arcade
Joypad
N°113 novembre 2001
Le magazine des console
&
JA
DAXTE
LE « ZELDA » DE LA PS2
LE MEILLEUR DU FOOT
Pro Evolution Soccer (PS
FIFA 2002 (PS
52 PAGES DE TESTS
Zelda Oracle of Ages/Seasons (GB
Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS
Silent Hill 2 (PS2), Ico (PS
Super Street Fighter (GB
Super Monkeyball (G
Crash Bandicoot (PS
Ace Combat 4 (PS
Luigi Mansion (G
Headhunter (D
Wave Race (G
Half-Life (PS2)
CT DU JAPON
ibur 2 (Arcade)
Xtreme (PS2)
ean 3 (PS2)
(PS2)...
RD (GameCube)
s révélations !
GE
ce Driver (PS2)

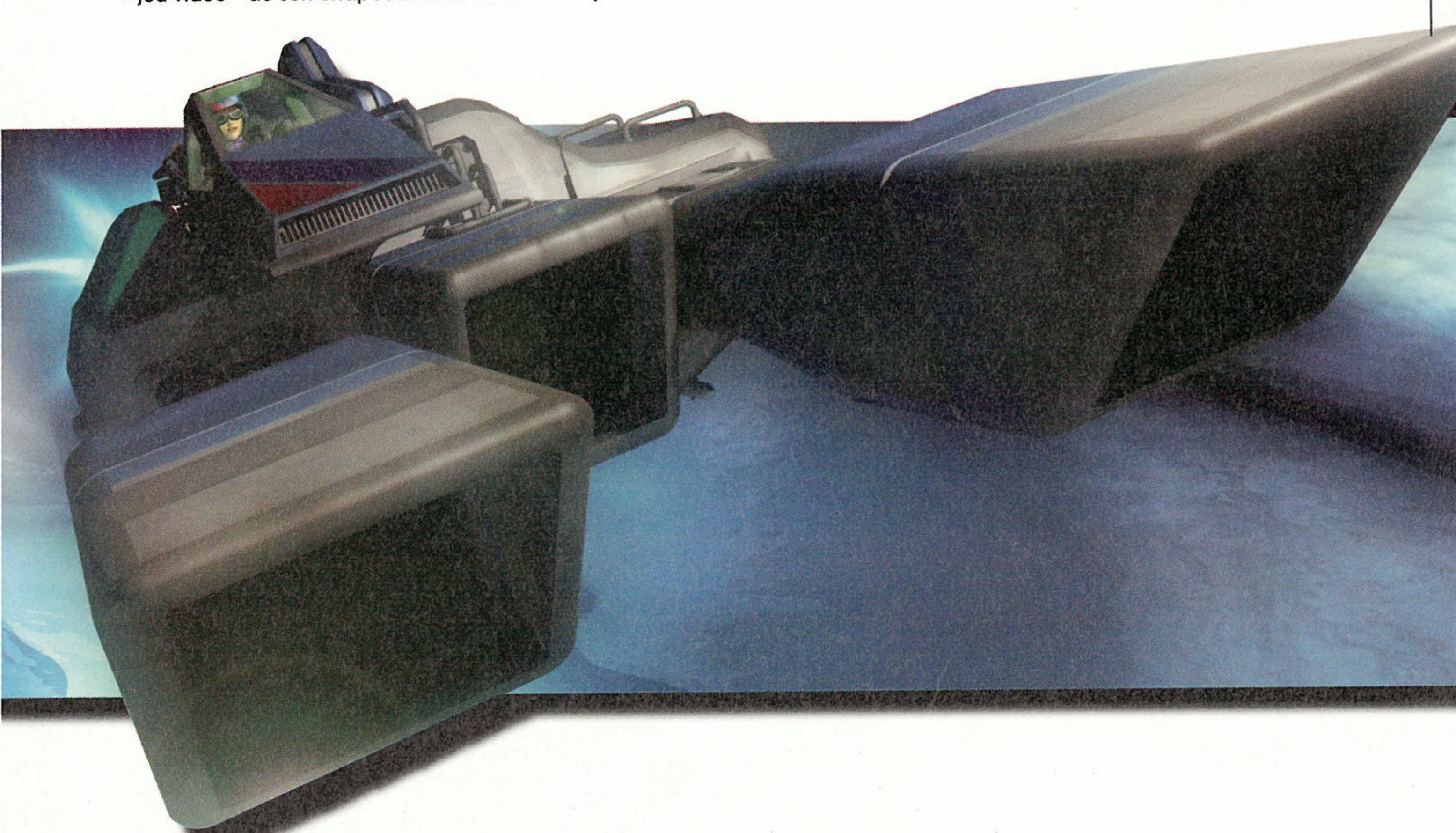

PlayStation 2
GAME BOY COLOR
NEVERSOFT
mcm

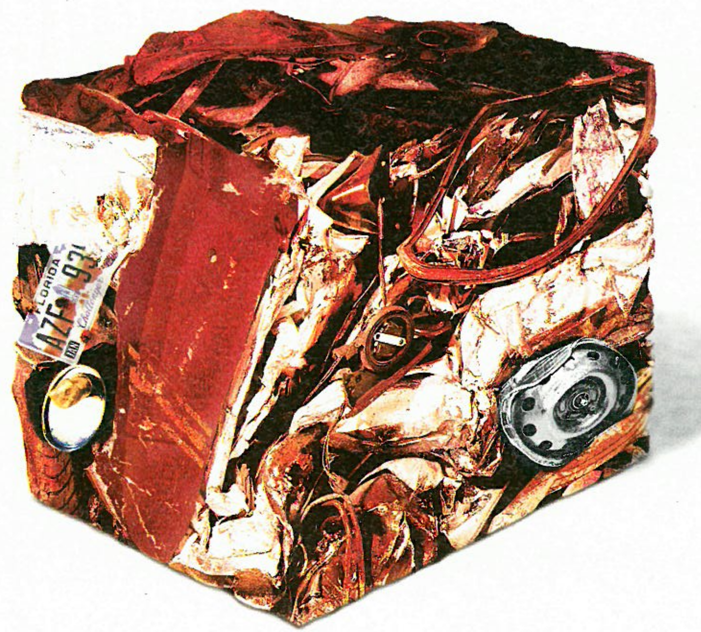

TONY HAWK'S
PRO SKATER 3
ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
activision02.com

Jouons pour oublier…

En ces mois troubles où le monde entier retient son souffle, la planète jeux vidéo ne s'arrête pas pour autant de tourner. Bien au contraire ! L'actualité très chargée de ce numéro de novembre en témoigne. On y découvre, pêle-mêle, que Sony a (enfin) décidé de baisser le prix de sa PlayStation 2 en France, désormais proposée à 1 999 F ; que les GameCube nippones tant convoitées sont arrivées saines et sauves à la rédaction, ainsi que leurs premiers jeux qui nous ont littéralement emballés ; que le Japon continue de déverser son flot de news en tout genre dont le très prometteur Soul Calibur 2 en Arcade et la surprise Samurai sur PS2 (entre autres)… Dans cette énumération, on n'oubliera évidemment pas de mentionner les très nombreux titres en version officielle que vous aurez tout le loisir de découvrir en tournant les pages de ce numéro ! À côté de cela, le sacro-saint Tokyo Game Show se déroule au moment où nous bouclons le magazine (avec des milliards de news à la clé !) et la Xbox tente de séduire l'Europe, en venant jouer les stars à Cannes, pour son show baptisé « X'01 ». Sur ces deux événements majeurs de cette fin d'année, vous aurez un compte rendu complet d'Aruno et de RaHaN dès le prochain numéro !
En second point, je ne résisterai pas à l'envie (notez que j'ai essayé, il est 3h33 du mat…) de dire mon mépris, une fois de plus, envers ces oiseaux de mauvais augure, qui, de manière récurrente, s'en prennent aux jeux vidéo, accusés comme toujours de tous les maux. Forcément, dès qu'on ne comprend pas un événement, hop, solution de facilité maintes fois éprouvée : on sort le « jeu vidéo » de son chapeau ! Vous ne le saviez pas ? L'attentat du 11 septembre aux États-Unis est clairement lié aux forces maléfiques et destructrices des consoles de jeu et de leurs programmes qui pervertissent notre pauvre et naïve jeunesse ! Exemple de phrase lapidaire et sans aucun rapport logique avec notre passion, par la pédiatre reconnue Edwige Antier, dans *Télé 7 Jours* : « (…) C'est vrai que les jeux vidéo sont conçus par des jeunes de moins de 30 ans sans le moindre souci éthique… » Ou encore : « (…) Et de même qu'on a observé une minute de silence dans les écoles en mémoire des victimes, il serait bien que les parents demandent à leurs enfants une minute de silence de deux mois sans jeux vidéo. » Excusez-moi, mais là, j'ai envie de laisser un très long blanc… Quel est le rapport ? Les hommes politiques ont un souci éthique, eux qui n'ont plus tout à fait 30 ans ? C'est à cause d'irresponsables « responsables » que le monde va mal, bon sang ! Vente d'armes libre, éducation sans budget, course à l'armement, appui et équipement des terroristes par les États-Unis et l'Europe (souvenez-vous, Saddam Hussein, Ben Laden, Noriega…), corruption, paradis fiscaux, et j'en passe ! Mais non, c'est à nous, pauvres joueurs, que revient la palme du terrorisme ! Ben oui, que voulez-vous, c'est de la faute des jeux vidéo si des avions volent, si des voitures roulent, si des humains existent, si des conflits ne sont pas réglés depuis 150 ans… En repensant à la célèbre phrase attribuée à Malraux, « le 21e siècle sera spirituel ou ne sera pas », j'ai maintenant nettement tendance à pencher pour la seconde alternative… Raison de plus pour jouer, plus que jamais !

Trazom




ÇA PASSE...
...OU ÇA CASSE !
exposition
auteur
BURNOUT
titre
année FIN 2001
technique COMPRESSION MÉTAUX ET PLASTIQUES
dimensions 1 METRE³
WWW.BURNOUTGAME.COM
WWW.ACCLAIM.com
Trucs, Astuces, Solutions Complètes
avec

sommaire

Après l'attentat du 11 septembre dernier aux États-Unis, une partie de la presse dite « informative » s'en est donné à cœur joie (ça devient une habitude) pour pointer un doigt accusateur à l'endroit des jeux vidéo ! Une diatribe, une fois encore, d'une facilité pathétique et d'une violence rare, qui ne fait que refléter le manque d'inspiration de ces journaleux à la recherche de polémiques racoleuses. D'autant plus que ce sont ces mêmes détracteurs qui se sont intéressés au phénomène des jeux vidéo au moment de son essor vertigineux. Comme dirait Jacques Dutronc : « Je retourne ma veste, toujours du bon côté »…

Booklet soluce
Resident Evil Code : Veronica X

Pour le booklet de ce mois, c'est encore Sonia, alias la « Lutaine », qui s'est attelée à la tâche pour vous pondre une soluce super chiadée. Pour nous venger de l'affreuse double page à deux francs du dernier booklet, nous allons vous dévoiler des détails sordides sur sa vie. Sachez qu'elle joue du grunge à 2 rupees dans le métro avec sa guitare sèche sur la ligne Pont de Levallois / Galliéni ! Surtout, ne lui donnez que des pièces jaunes !

Joypad est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99 Tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Chef de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Correspondant permanent au Japon : Arnaud Saint-Martin (Aruno)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun

Ont participé à ce numéro :
Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen (La Lutaine), Jean-François Morisse (T.S.R.), Karine Nitkiewicz (Karine), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), François Tarrain (Elwood) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Lionel Gey assisté de Hervé Drouadène
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Laurent Cyssau, Nicolas Lainé, Catherine Branchut, Joseba Urruela et Yohan Meheu.
Iconographie : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couly

LA PUBLICITÉ
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chefs de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) et Benoît Léoty (01 41 34 87 13)
Assistante : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Anne Levavasseur
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 279 F, étranger bateau : 379 F
Tarif avion sur demande au 01 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Jak & Daxter © Naughty Dog / Sony C.E. 2001

Commission paritaire : 0305K73360



JOYPAD 113 NOVEMBRE 2001

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

On vous en a déjà parlé le mois dernier, eh bien on ne va pas se priver de recommencer ! Voici de nouvelles photos ainsi que des détails encore plus croustillants concernant biohazard sur GameCube ! Trois pages de pure horreur, heu… bonheur ! Allez, déguerpissez à la page 46…



COURIr

...mais pas n'importe où

TIREr

...pour tuer

REFLECHIr

...mais faire vite

SURVIVRe

...pour combien de temps ?



PlayStation 2

Toutes les SORTIES de ces prochains MOIS

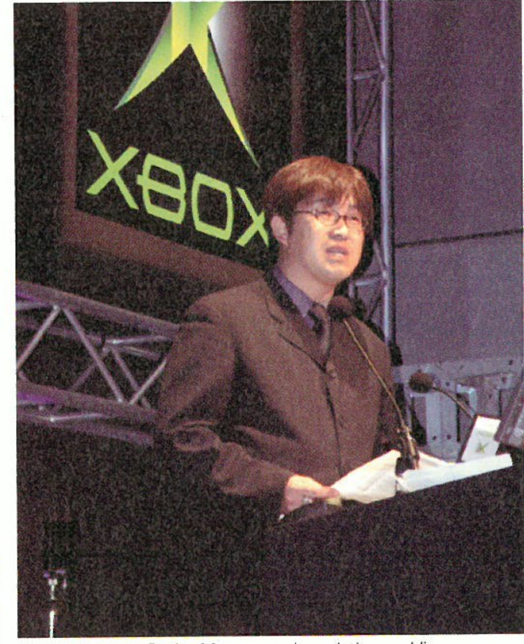
Après l'effervescence du mois dernier, les choses se sont un tout petit peu calmées, notamment du côté du Japon, où Nintendo connaît avec sa GameCube un démarrage plutôt difficile. C'est limite incompréhensible. L'absence de véritable killer-ap y est sans doute pour quelque chose. Qui vivra verra. Si les éditeurs ont fait peu d'annonces, Microsoft continue, de son côté, à préparer le terrain. Mr Aruno vous a concocté sur deux pages un ch'tit compte rendu de la dernière conférence Xbox qui s'est tenue au Japon. Sans vouloir jouer les maniaco-dépressifs, étant donné les derniers chiffres de ventes GameCube, on peut légitimement s'inquiéter quant à la réussite du lancement de la console de Billou au Pays du Soleil Levant. Enfin, tout ça pour dire que sans les nouvelles révélations concernant biohazard sur GameCube (Événement), les news jap' auraient été bien tristouilles. En Europe, c'est le prochain TOCA, Soul Reaver 2, Jak and Daxter et le fantastique Virtua Tennis 2 qui ont focalisé notre attention.



Tarzan

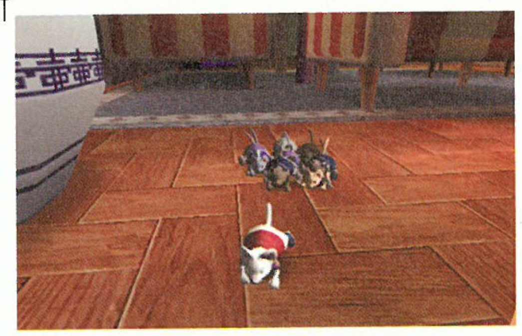
Xbox
Les surprises nippones de Microsoft

Le 3 octobre dernier, à Tokyo, Microsoft a enfin dévoilé sa line-up originale destinée à l'offensive japonaise, faisant ainsi monter la liste totale des jeux Xbox annoncés au Japon à une cinquantaine de titres ! Sept produits MS ont été présentés, parmi lesquels trois softs américains localisés pour le marché nippon (les célèbres Halo, Project Gotham et Amped FS - rebaptisé Tenku), que nous n'aborderons pas dans ce compte rendu. Nous nous focaliserons en revanche sur les véritables nouveautés japonaises, au sujet desquelles les gens de MS se montrent extrêmement confiants. Une ou plusieurs d'entre elles devraient être disponible(s) le 22 février prochain, date de lancement de la Xbox au pays du Soleil Levant.



Yoshio Hongo, « Senior Manager » des relations publiques de la Xbox au Japon, est un ancien de Nintendo.

Nezmix




Suivi par vos potes, vous partez pour une aventure périlleuse.

Mettant en scène de sympathiques souris, Nezmix s'adresse à une large cible de joueurs. Ce soft est classé dans le genre action/aventure, et il semblerait qu'il contienne également un aspect « Lemmings » assez prononcé. L'aventure se passe dans une maison située dans une petite ville européenne. Le soft affiche tout l'univers de jeu en 3D temps réel. La touche graphique semble très réussie, et le rendu du pelage des souris, qui profite bien des capacités de la Xbox, est vraiment impressionnant. La souris que vous incarnez, Apollo, reçoit le soutien de tout un groupe d'autres souris (au moins huit), mais on regrettera qu'elles ne soient pas aussi nombreuses que les Pikmin de Nintendo. Toujours est-il que vous pouvez les voir vous épauler durant les phases de combat, gérées en temps réel façon jeu de baston, contre les souris ennemies. Même s'il est encore bien trop tôt pour pouvoir juger de son intérêt, le joli Nezmix renferme incontestablement de bien bonnes idées et dégage déjà un charme certain.

Éditeur : Microsoft (Media Vision) • Sortie au Japon : N.C.

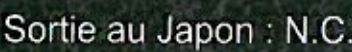
NINTENDO ATTEND SON HEURE



Trois semaines après le lancement de la GameCube au Japon, l'heure est aux premiers bilans, et force est de constater que la nouvelle Nintendo commence sa carrière plutôt discrètement. Dans sa première semaine de commercialisation, la GC s'est vendue à 133 719 unités (source : *Famitsû*). À titre de comparaison, toujours sur la première semaine de commercialisation, les deux autres consoles nouvelle génération que sont la Dreamcast et la PS2 avaient respectivement réalisé des ventes de 101 490 et 630 552 pièces ! Des trois merveilleux softs lancés simultanément avec la console, c'est Luigi Mansion qui a réalisé les meilleurs chiffres avec, au moment où mes doigts frappent mon clavier, environ 150 000 unités. Cependant, il semble bien clair que le véritable démarrage de l'ère GC au Japon se fera avec la sortie du premier titre hyper-attendu dans l'archipel (et le plus gros succès du Space World), Super Smash Bros Melee, le 21 novembre prochain (également date de lancement des versions noire et orange de la GC). C'est en tout cas ce que Nintendo prévoit, et c'est également ce que la plupart des analystes pressentent. Du reste, une quantité impressionnante de « musts » (retrouvez biohazard dans notre rubrique Événement !) sortiront dans les prochains mois, pour définitivement faire décoller cette fabuleuse console...
Bon, puisque dans l'industrie du jeu nippon, il est maintenant très « fashion » de porter des lunettes de soleil ridicules, je mets les miennes, et je vous donne rendez-vous le mois prochain pour notre grand reportage sur le Tokyo Game Show !

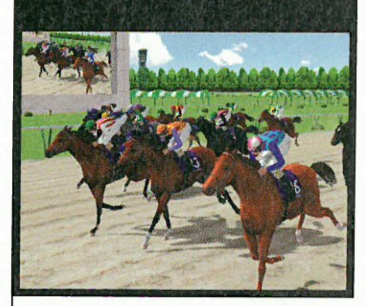
Aruno





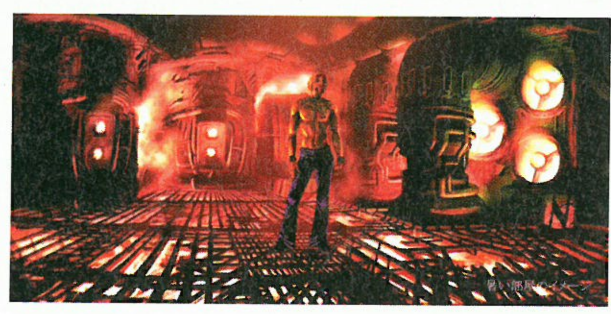
JOCKEY'S ROAD, RPG HIPPIQUE SUR XBOX

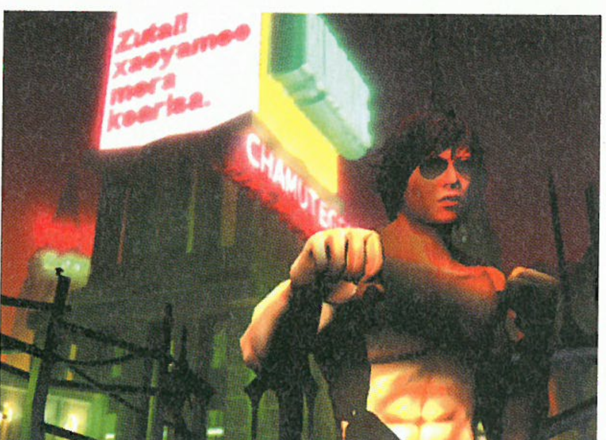
Lui aussi annoncé par Microsoft le 3 octobre dernier, Jockey's Road est une simulation hippique dont l'originalité est de tenir une approche propre aux RPG. Tout en 3D polygonale, il met en scène plus de 3 000 chevaux différents et autorise le joueur à contrôler son jockey pendant les courses !
Sortie au Japon : N.C.





Kakutô Chôjin - Fighting Super Heroes





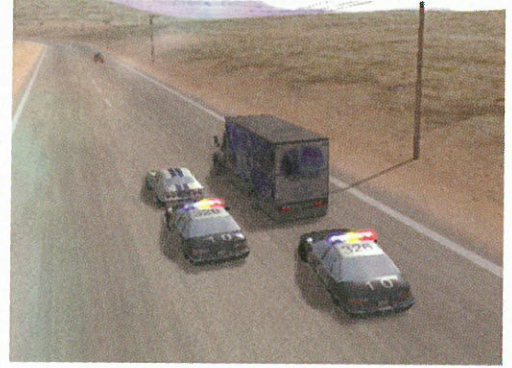
Comme on pouvait s'en douter, la démo Project K-X va donner lieu à un jeu de combat 3D temps réel, dont le titre définitif sera, au Japon, Kakutô Chôjin - Fighting Super Heroes. Le game system développe plus l'aspect « grosse bagarre » que celui de la grande baston de techniciens. D'un point de vue technique, on sent que les développeurs veulent profiter au maximum du potentiel de la Xbox, quitte à appliquer plus d'effets spéciaux que nécessaire. Globalement, les intentions sont louables, mais cela va-t-il suffire ? Lors de la présentation, les responsables de ce soft ont fortement mis l'accent sur le fait que « ce jeu est unique ». Au stade actuel du développement, on peut dire qu'ils ont raison : les anims 3D des persos (au design douteux), leurs déplacements et autres mouvements d'intimidation, sont d'un ridicule jamais vu sur console nouvelle génération, à tel point que certains de nos confrères nippons en ont éclaté de rire. Prions simplement pour que Dream Publishing revoie largement sa copie durant toutes les prochaines semaines, sinon, les « superhéros de la baston » risquent de finir leur carrière en Zapping...

Éditeur : Microsoft (Dream Publishing) • Sortie au Japon : N.C.

Maximum Chase

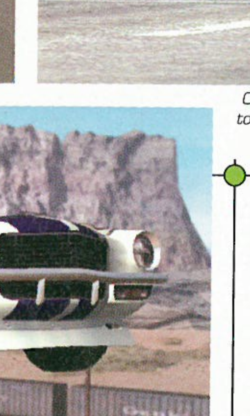
Avec Maximum Chase, Microsoft nous annonce un titre prometteur. L'approche choisie par les développeurs (Genki) est celle d'un « car action game » calqué sur les scènes de poursuites les plus décoiffantes que l'on puisse trouver dans le cinéma hollywoodien. L'action se passe à Los Angeles, et les automobiles en piste sont de fidèles modélisations de véhicules signés GM, Toyota et Nissan. En tout, le joueur pourra ainsi se mettre au volant de plus de vingt bagnoles, dont l'allure se modifiera sensiblement à chaque carton, grâce à une impeccable gestion des dégâts en temps réel. Notons d'ailleurs que les décors (barrières, bâtiments, etc.), gèrent eux aussi les collisions de façon réaliste (enfin, « réaliste » comme dans le ciné américain). Chaque stage s'annonce très jouissif, avec des décors en 3D temps réel vastes et complexes, qui défilent de façon convaincante. La distance d'affichage semble elle aussi très confortable. On devrait trouver une bonne variété dans l'action et dans les scènes. Notons également la présence d'un mode Gun Shooting, dans lequel le joueur cesse de conduire son véhicule pour tirer sur les ennemis à ses trousses. On peut réaliser des choses très sympathiques, comme tirer dans les pneus, éliminer un véhicule adverse de façon à ce que les autres ennemis le percutent, etc. Un titre ambitieux, qui semble très bien profiter de la puissance de la console Microsoft.

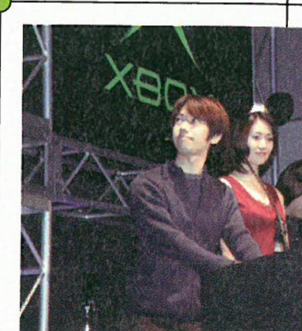
Éditeur : Microsoft (Genki) • Sortie au Japon : N.C.

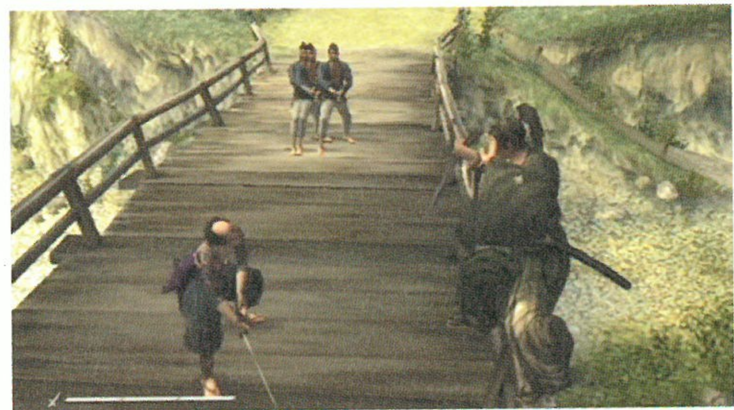




Comme dans le ciné hollywoodien, tout pète, tout explose, et le héros s'en tire toujours à la fin !






Le combat commence sur le pont, mais peut très bien se finir dans le lit de la rivière...


À l'image de celle-ci, les scènes dévoilées de façon cinématographique sont nombreuses.

Samurai

Voici la plus grosse news nippone du mois. Édité par Spike, Samurai est le tout nouveau titre original de la société Acquire, à qui l'on doit les deux volets de la série Tenchu sur PSone. Pour sa première œuvre sur PS2, Acquire abandonne les ninjas et vous invite à goûter à la vie d'un samouraï...

Samurai se présente comme un jeu d'aventure/action totalement en 3D temps réel. Le scénario vous transporte au Japon juste après la fin du shogounat, au tout début d'une nouvelle époque, l'ère Meiji, qui démarre en 1868. C'est une époque totalement différente de celle qui la précède (Edo), car elle marque l'ouverture du pays et l'introduction de la culture moderne occidentale. C'est aussi une période difficile pour les samouraïs, devenus inutiles, et qui ne peuvent s'adapter à ce changement. Le joueur incarne un de ces hommes. Devenu guerrier vagabond, il doit survivre au cœur de ce qui restera la fin de l'époque où vivaient les samouraïs. Façon de vivre et de se comporter, c'est vous, joueur, qui choisissez tous les actes importants de votre samouraï. En fonction de vos décisions, vous régissez donc toute la vie et l'aventure de votre héros. Le soft développe ainsi un grand aspect narratif, au travers d'une histoire fictive qui réintègre fidèlement de nombreux éléments de l'Histoire du Japon. Avec son approche cinématographique, ce jeu se déroule sous vos yeux et votre pad comme un film, aussi beau, dur, violent et passionnant que la vie de votre samouraï. L'aventure se termine lorsque votre jauge de vie atteint le zéro. Bien sûr, dans les moments très durs, vous pouvez tenter de survivre par différents moyens, et notamment par la fuite, mais c'est une attitude bien basse pour un samouraï. Aussi, ce soft ne proposera pas un temps de jeu démesurément long, mais les différentes fins possibles s'annoncent nombreuses. Il ne sera pas pénible de se relancer plusieurs fois dans l'aventure et de savourer ses différentes issues, comme on peut le faire en regardant des films ou des feuilletons. Du reste, à la fin, vous serez systématiquement jugé sur votre valeur en tant que samouraï, en fonction de vos différents comportements, ainsi que de l'accomplissement de vos actions, etc. Employer différentes techniques et armes (en les récupérant parfois sur vos ennemis), mettre à terre ceux qui se dressent sur votre route et vivre pleinement comme un samouraï, c'est ce qui vous attend dans ce soft violent et à l'ambiance envoûtante.

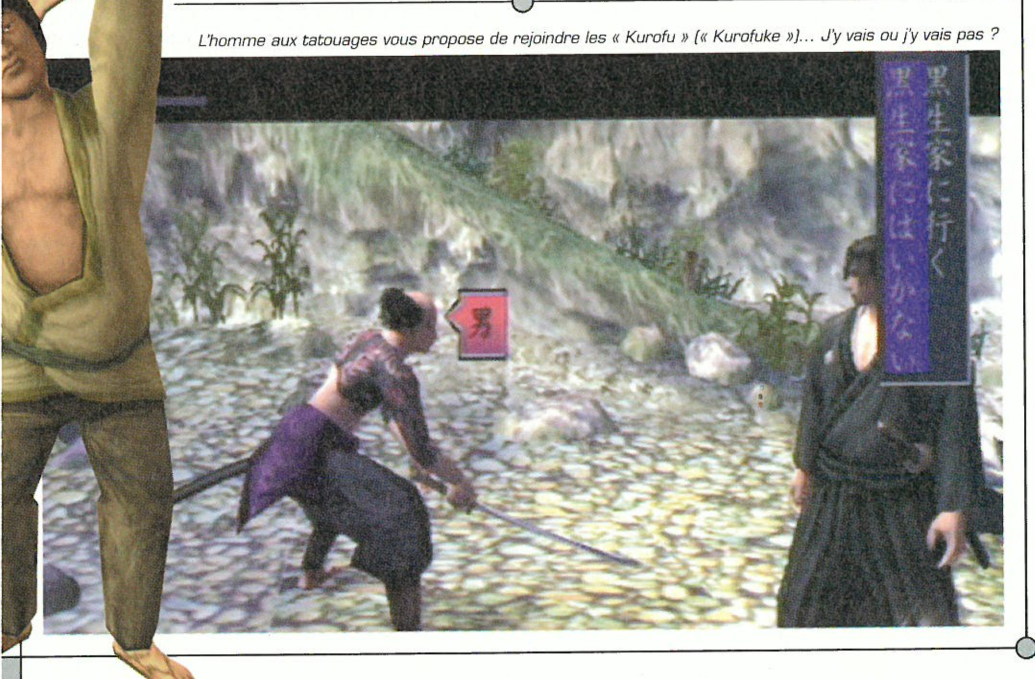


Éditeur : Spike
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.

Libre à vous d'être un hors-la-loi !

En abandonnant les ninjas de Tenchu, Acquire nous garantit non seulement un soft nouveau, mais aussi une approche de jeu totalement différente. Si un ninja se définit par sa furtivité, il en va tout autrement d'un samouraï. Les actions ne se déroulent jamais dans l'ombre et vous ne vous cachez pas pour éliminer vos adversaires. Votre habileté dans le maniement du sabre est votre seule garantie de survie, et en tant que guerrier vagabond, vous êtes un peu l'homme à qui tout le monde va parler : les mauvais vous demanderont de les rejoindre dans leurs sombres et cruelles aventures ; les bons vous imploreront de les défendre. Et viendra toujours le moment où il faudra prendre une décision : quand vous croiserez des hors-la-loi portant une jeune fille qui vous suppliera de l'aider, il vous faudra forcément choisir votre camp. Dès lors, l'aventure continuera, faisant de vous un homme agissant pour le Bien ou le Mal. Vous pourrez du reste agir avec ou contre les « Kurofu » (une famille de guerriers formant une bande avec de

L'homme aux tatouages vous propose de rejoindre les « Kurofu » (« Kurofuke »)... J'y vais ou j'y vais pas ?



Le héros sera « modelable », car vous pourrez choisir son visage et son apparence dans le « character making », afin d'en faire vraiment VOTRE héros !

En haut de l'écran apparaissent les jauges de vie de vos quatre adversaires masculins.

célèbres hors-la-loi), voire vous engager à leurs côtés pour les trahir plus tard. Tous ces choix, vous les ferez au moyen de fenêtres qui s'afficheront à l'écran et déclencheront aussitôt des issues différentes à l'aventure.

Bien qu'encore peu avancée, la version du jeu que nous avons pu découvrir en exclusivité chez Spike permet déjà de deviner à quel point ce soft devrait se révéler jouissif. Son scénario se marie parfaitement à un système de jeu particulièrement poussé. Les scènes de combat, dans lesquelles il arrivera souvent que vous ayez à affronter plusieurs combattants armés, semblent déjà très convaincantes. Vous pourrez y voir votre héros réaliser différentes actions, changer de posture et de technique en fonction de l'arme qu'il prendra en main (en temps réel), se déplacer librement afin de trouver l'endroit idéal pour se battre, etc. Enfin, techniquement, on sent que les développeurs tentent vraiment de réaliser quelque chose de très abouti, en puisant autant que possible dans les capacités de la console de Sony. Aux dires de Spike, Samurai va encore sensiblement progresser sur tous les plans d'ici sa sortie au printemps prochain. Soyez-en sûr, nous ne manquerons pas de revenir sur ce titre dans les prochains mois.

La présence de la jolie Suzu vous amènera à opérer des choix capitaux...

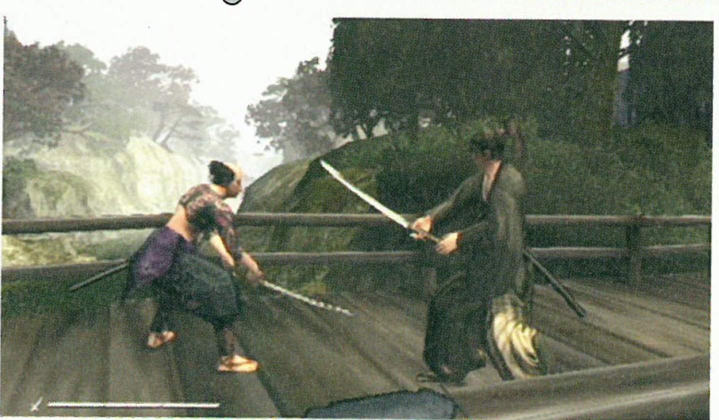


Des précisions qui s'imposent

Comme vous avez pu le remarquer en lisant le n°110 de *Joypad*, Tenchu 3 : Wrath of Heaven est actuellement en cours de développement sur PS2. Et comme vous le savez, Acquire est la société créatrice de la série Tenchu. Seulement, contrairement à Samurai, que nous vous présentons ici, Tenchu 3 n'est pas développé par Acquire. En effet, Activision, qui édite la série Tenchu en Occident, a confié Tenchu 3 à une autre boîte de développement nippone, et pour son propre compte. Aussi, ce qui aurait pu être le « véritable » Tenchu 3 a été abandonné par Acquire, qui a décidé de se lancer dans un produit original et de haut niveau sur PS2 : Samurai. Réalisé avec Spike, ce soft permet à Acquire de réinvestir tous ses efforts de recherche dans le domaine de l'histoire japonaise, de la narration et des combats à l'arme blanche, ainsi que toute sa maîtrise en matière de représentation d'un univers cohérent et interactif en 3D temps réel. Acquire et Spike vont ainsi tenter de nous livrer un des futurs hits (et pourquoi pas une nouvelle série à succès) de la PS2.



Si vous perdez votre lame, il sera toujours possible de récupérer les armes des combattants à terre.



Les postures des personnages sont directement liées à leur technique de combat et à l'arme qu'ils tiennent en main.

Dévoilé ces dernières semaines par Genki au Japon, Kengo II (ou Kengo Second) se révèle encore très mystérieux, mais les premiers éléments disponibles mettent sacrément l'eau à la bouche. Le thème central de Kengo, qui est celui de la représentation vidéoludique de la voie du guerrier et du combat à l'arme blanche, reste au cœur de cette suite. En revanche, le système de jeu a fortement évolué et, dans sa forme, Kengo II semble tenter d'aller beaucoup plus loin dans l'expression du monde du « Ken » (l'épée, le sabre).

Seul contre tous...

Grâce à un travail minutieux supervisé par Katsuya Terada, combiné à la magie de la technique de la modélisation 3D, Kengo II propose une trentaine de combattants exceptionnels, qui sont tous de grands maîtres d'armes de l'histoire japonaise. Du reste, les écoles (approches) majeures du maniement du sabre ont elles aussi été reproduites. Les différentes scènes du jeu permettront donc de s'immerger totalement dans un univers du sabre hautement réaliste, où chaque personnage agira avec ses propres techniques et tactiques de combat. Au cours du jeu, les différents maîtres d'armes entretiendront des rapports complexes, et l'évolution de leurs relations aura des influences certaines sur la progression du scénario de votre partie. Pour le public avisé, l'un des nombreux points intéressants du soft sera la possibilité de réaliser des confrontations inédites entre maîtres. Dans le jeu seul, il pourra arriver que vous soyez attaqué par plusieurs combattants simultanément. Seul et cerné par cinq hommes armés, vous devrez obligatoirement user de tactiques plus élaborées que dans les combats en un contre un. Dans ce volet, vous n'aurez pas à vous faire disciple d'un dojo et pourrez vous former et vous entraîner par vous-même. Côté décors, les scènes de combat se dérouleront dans des lieux plus nombreux et variés (devant un temple, sur un pont, sur un chemin au milieu des champs, etc.). Usant grandement du potentiel de la PS2 en matière de 3D temps réel, Kengo II s'annonce enfin comme un superbe titre à l'esthétique film de sabre et à l'ambiance extraordinaire.

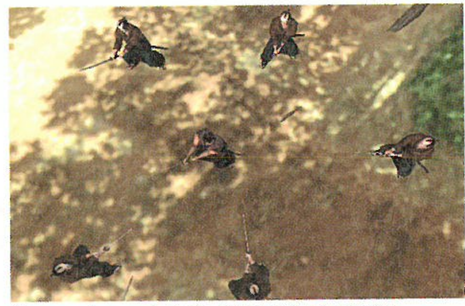

Kengo II, un DVD-Rom à suivre de près pour les amateurs de « combat subtil » !

Kengo II

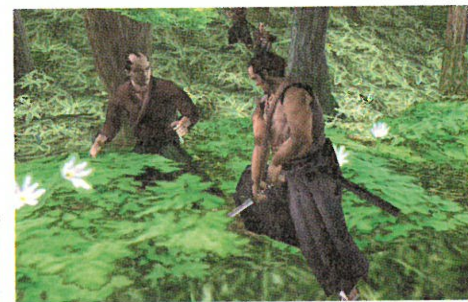


Éditeur : Genki
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.

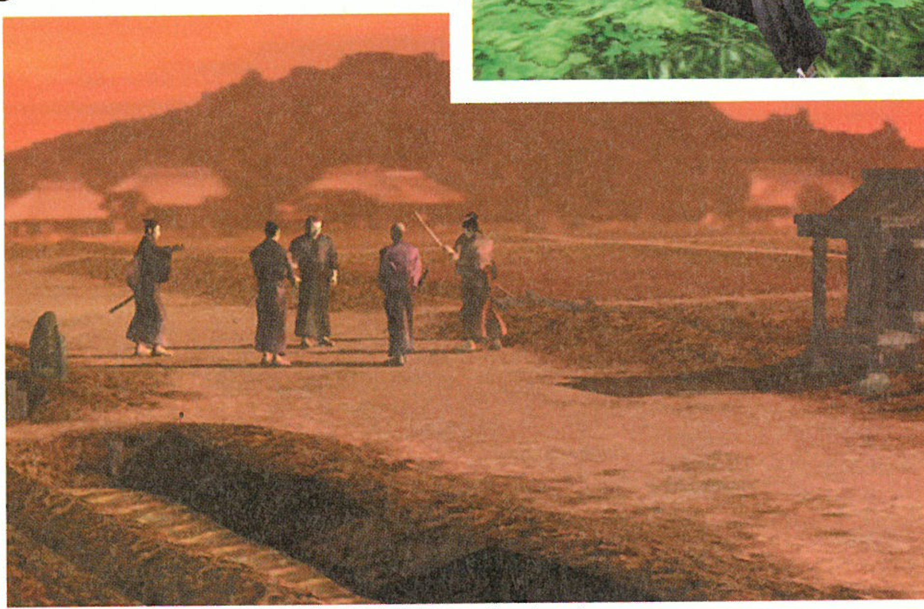
Testé en version officielle dans notre numéro d'avril dernier, Kengo est assurément l'un des meilleurs jeux sur PS2, même s'il paraît clair qu'il ne s'adresse pas à tous les publics. En direct de Tokyo, voici les toutes premières images de sa suite qui, elle aussi, tourne sur PS2.


Alors que les combattants s'observent, la caméra dévoile la scène sous différents angles, comme dans les films de sabre. Magnifique !

Combattre dans la forêt n'est jamais aisé, non seulement à cause de la végétation mais aussi en raison d'un relief très marqué.




Plus qu'un jeu de combat à l'arme blanche, Kengo II est aussi un véritable hommage à l'histoire et aux grands maîtres du « Ken ».


Les scènes-cultes comme celle-ci, qui présente une rencontre de maîtres d'armes au coucher du soleil, ne devraient pas manquer dans ce jeu.




Vraisemblablement, les monstres devraient être visibles sur les décors du jeu, vous permettant de choisir de combattre ou d'éviter la confrontation.

Star Ocean 3



Éditeur : Enix
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : N.C.



Qui dit scène de combat dit aussi magies et autres effets spéciaux éblouissants.

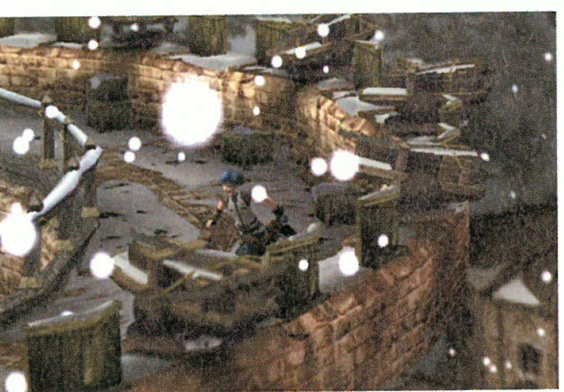
Tout fraîchement dévoilées à Tokyo, voici les premières images de Star Ocean 3 (titre provisoire) sur PS2. Autant vous le dire tout de suite, ce jeu de rôle, réalisé par des spécialistes de la discipline, s'annonce sublime à tous les niveaux.

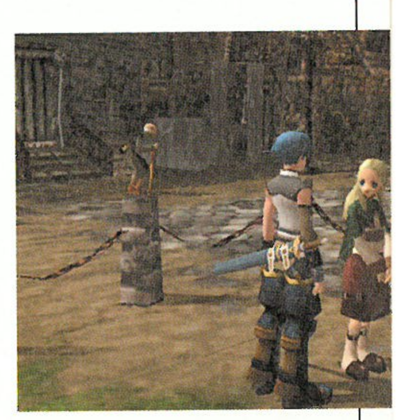

Cette image, tirée d'une des cinématiques du jeu, en dit long sur l'univers qui nous attend.

Bien qu'un peu plongée dans l'ombre du rouleau compresseur Dragon Quest, Star Ocean est une autre excellente série de RPG d'Enix. Si DQ mise plus sur l'aspect narratif que sur la qualité graphique, Star Ocean joue plus sur l'aspect visuel, au travers de ses décors et de la mise en scène. On doit cette série à une boîte de développement appelée tri-Ace. Le premier volet, Star Ocean, est sorti sur Super Famicom le 19 juillet 1996. Par la suite, tri-Ace a réalisé trois autres RPG classieux : Star Ocean Second Story sur PSone (sorti le 30 juillet 1998), le sublime Valkyrie Profile (22 décembre 1999, toujours sur PSone) et enfin Star Ocean Blue Sphere sur Game Boy (lancé le 28 juin dernier au Japon).

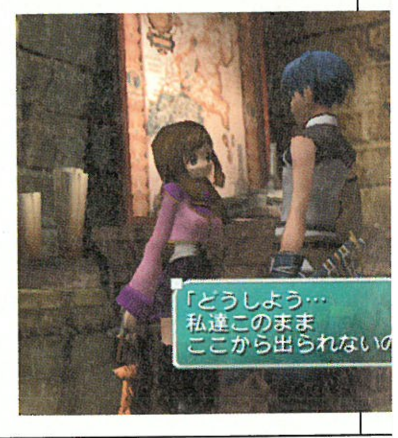
Beau et profond

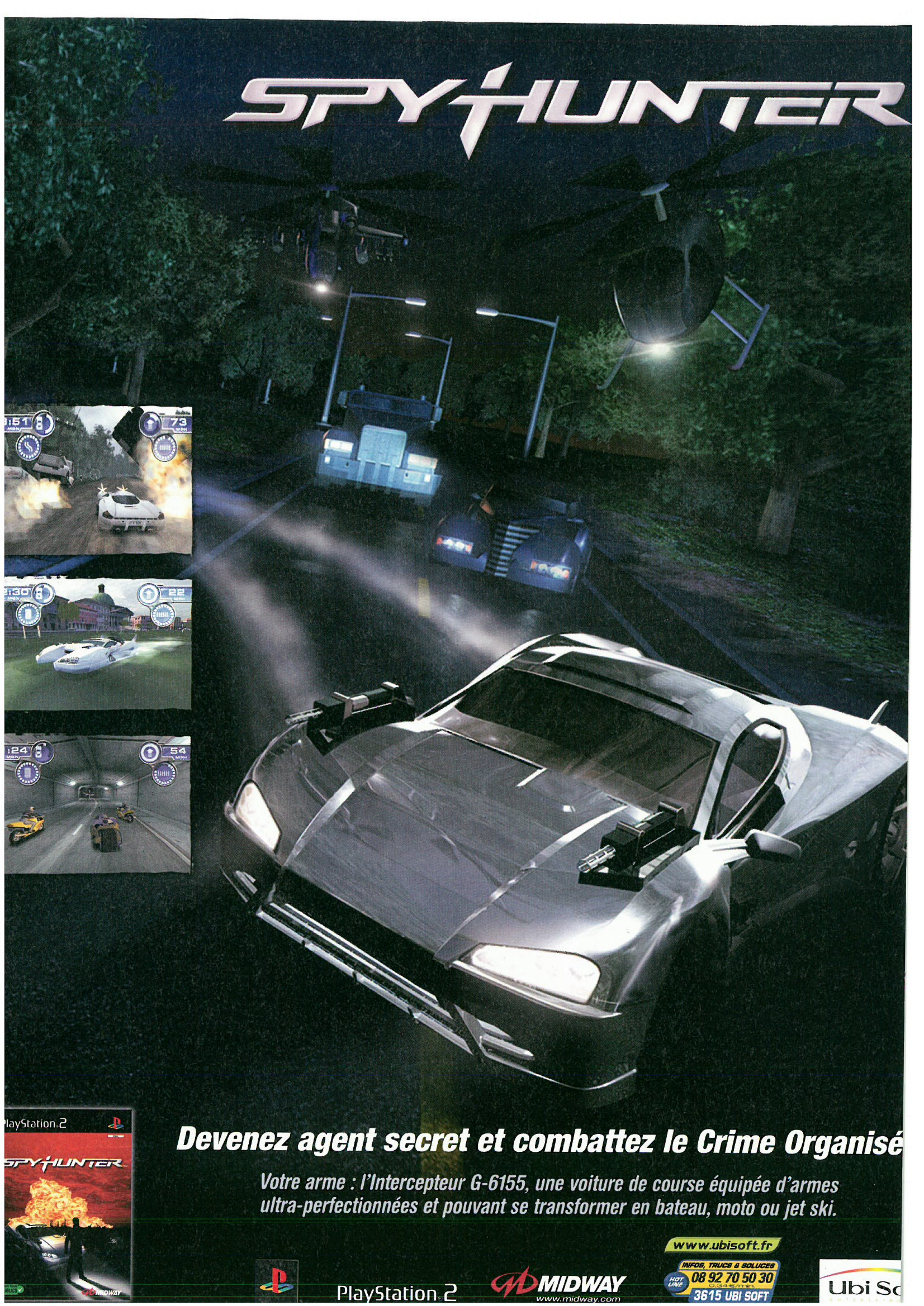
Pour sa première création sur PS2, l'équipe de tri-Ace a fait le choix de réaliser un soft qui profite intensivement des capacités de la bécane en matière d'affichage de décors tridimensionnels et d'effets spéciaux. Les photos que nous vous présentons ici nous laissent espérer un résultat grandiose. Un gros travail a été réalisé sur l'expression du relief et de la profondeur. Du reste, les ombres et lumières sont intégralement gérées en


L'effet de la neige qui tombe sur le décor est sublime.



temps réel, accentuant l'impression de profondeur, tout en embellissant l'univers affiché. Enix ayant décidé d'attendre le Tokyo Game Show pour dévoiler le contenu précis de ce RPG, peu d'informations sont actuellement disponibles. On peut penser que l'aventure se déroulera sur différentes planètes, et notamment sur Terre, dans un Japon futuriste, faisant osciller le soft entre « heroic-fantasy » et « SF ». Si l'on se fie à une image tirée d'une cinématique, on trouvera une ville de Saitama (banlieue de Tokyo) entièrement revue façon high-tech, avec des véhicules en apesanteur, des avions de chasse futuristes, etc. Les scènes de combat, particulièrement alléchantes, devraient permettre de gérer des équipes de trois combattants. Star Ocean 3 fait d'ores et déjà partie des titres les plus attendus au Japon, toutes machines et tous genres confondus.



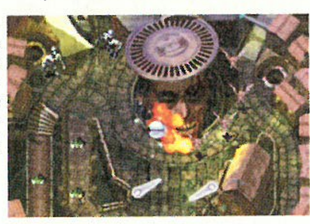

SPY HUNTER
Devenez agent secret et combattez le Crime Organisé
Votre arme : l'Intercepteur G-6155, une voiture de course équipée d'armes ultra-perfectionnées et pouvant se transformer en bateau, moto ou jet ski.
PlayStation 2
MIDWAY
www.midway.com
www.ubisoft.fr
INFOS, TRUCS & SOLUCES
HOT LINE
08 92 70 50 30
0,34 €/min.
3615 UBI SOFT
Ubi So



The Pinball of the Dead

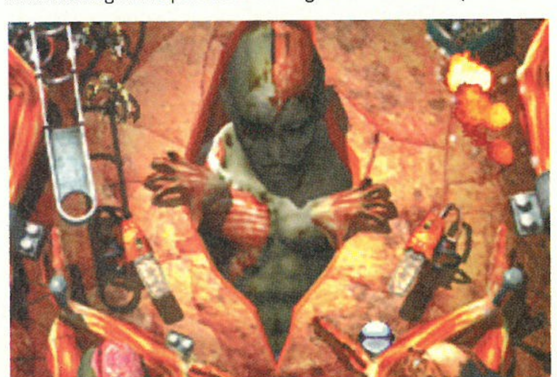
Après le gun shooting The House of the Dead, gros hit Sega à l'ambiance particulière, voici maintenant le flipper The Pinball of the Dead. Comme le souligne Wow Entertainment, la société qui développe cette cartouche, il ne s'agit pas exactement d'une simulation de flipper, mais d'un flipper largement réarrangé façon jeu vidéo. Le genre n'est pas nouveau et compte d'ailleurs un titre de légende : Devil Crash de Naxat Soft sur PC Engine, un jeu sorti en 1990 (testé dans Joystick n°8 et dans Joypad n°3 sur MD !), qui n'a jamais été détrôné. Cette célèbre HuCard va peut-être enfin s'incliner, car The Pinball of the Dead (qui lui aussi mixe flipper et horreur !) s'annonce comme un très gros morceau, avec des passages-cultes contre des boss et une réalisation globale parfaitement digne de la 32 bits portable de Nintendo !

Cette fois, c'est avec une boule de flipper que vous allez casser du zombie !

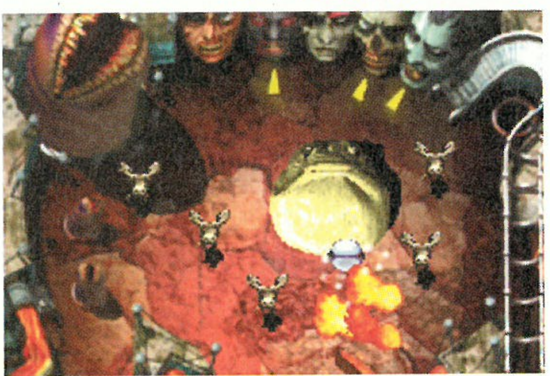


GAME BOY ADVANCE

Éditeur : Sega (Wow Entertainment)
Machine : Game Boy Advance
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.



Le jeu n'en est qu'à un stade de développement d'environ 30 %, mais il affiche déjà de superbes graphismes.



Le flipper est haut de plusieurs écrans et la boule est suivie par un défilement vertical.

Bomberman Kart



Les incontournables grosses bombes noires de Bomberman seront bien sûr de la partie.

L'increvable Bomberman est de retour ! Cette fois, le « cosmonaute-poseur-de-bombes » part faire du karting sur PS2, histoire de suivre l'évolution du marché et de jouir par la même occasion d'un meilleur environnement graphique. Plusieurs modes de jeu sont prévus, parmi lesquels certains vous feront vous concentrer sur votre technique, pendant que d'autres vous permettront de freiner vos rivaux à l'aide de différents « items » (bombes, etc.). Le plus intéressant dans ce soft pourrait bien être la partie « Mini-Games », dans laquelle des petits jeux à plusieurs vous attendent. Bon, c'est pas vraiment original et graphiquement ça n'arrache pas la tronche, mais vu qu'aucun jeu de kart comique en multijoueur n'est encore disponible sur PS2, on se dit que ce Bomberman Kart a un bon petit coup à jouer.



Éditeur : Hudson
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Décembre 2001
Sortie en Europe : N.C.

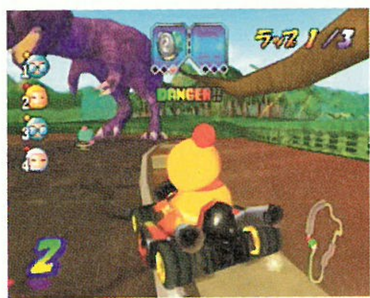




Quand l'équipe de Bomberman revisite l'Égypte, ça donne des trucs assez insolites !



Dans l'un des Mini-Games, vous aurez à pousser un bon gros ballon de foot.



Au milieu des dinosaures, vous aurez intérêt à bien savoir contrôler votre karting.

en bref



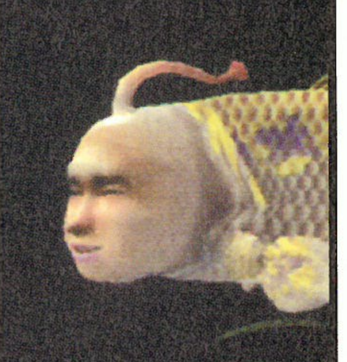


KINGDOM HEARTS : LE RPG DES STARS

Le développement de Kingdom Hearts, le fameux RPG co-réalisé par Square et Disney, se poursuit dans les meilleures conditions. Outre les Daisy, Donald et Pluto, le héros de FFX et l'héroïne de FFVIII, revus sous un angle plus gamin, accompagneront Sora, le héros de cette aventure. Apparemment, Tetsuya Nomura assume à merveille son double rôle de directeur et de « character designer », et ce DVD-Rom pourrait bien faire un carton planétaire sur PS2.

Sortie au Japon : Hiver 2001-2002
Sortie en Europe : Fin 2002 ?





SEAMAN PLONGE DANS LA PS2

Seaman, le plus gros succès commercial sur Dreamcast au Japon (550 000 unités, loin devant Soul Calibur ou Shenmue !), se lance dans un nouvel aquarium virtuel, celui de la PS2. C'est Ascii qui éditera cette nouvelle version, qui sera lancée en même temps qu'une manette avec micro intégré, grâce auquel on pourra se taper des causettes quotidiennes avec un Seaman devenu, paraît-il, plus mauvaise langue qu'avant...

Sortie au Japon : 15 novembre 2001
Sortie en Europe : N.C.




LA VIE VOUS PÈSE ?
TOUT VOUS ENNUIE ?
VOS JOURNEES SE SUIVENT
ET SE RESSEMBLENT ?
EN 20 MINUTES,
TIME CRISIS 2 PEUT
VOUS CHANGER LA VIE.
1
2
3
UNISEXE
20 MINUTES PAR JOUR SUFFISENT
AUCUN REGIME PARTICULIER
EFFETS VISIBLES IMMEDIATEMENT
SUPER QUALITE
VOUS VOUS SENTEZ TOUT DE SUITE MIEUX
FACILE A UTILISER
RESULTATS GARANTIS
VOUS RETROUVEZ MAITRISE
ET CONFIANCE EN VOUS
Roger Toledo, 33 ans : "Time Crisis 2 m'a redonné le moral"
"J'étais au bout du rouleau, je crevais d'ennui, j'avais l'impression de
perdre mon temps à faire des trucs sans intérêt... Ce qui m'a sauvé, c'e
Time Crisis 2. Au bout de quelques minutes à peine, j'ai ressenti un étra
sentiment de bien-être. Je le conseille vivement à tous ceux qui ne saver
pas comment sortir du trou. Un véritable électrochoc."
PlayStation 2
et Playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Time Crisis™ 2 & © 1995 1997 2001 NAMCO LTD & G-CON™ 2 & © 2000 NAMCO LTD. Tous droits réservés. Namco est une marque déposée de NAMCO LTD.
AVANT
APRÈS
Effet
visible
garanti !
PlayStation 2
Time Crisis II
namco
namco
G-con 2



Comme Enix aime à le souligner, si ce jeu ne porte pas le nom de Grandia III, c'est parce qu'il marque une évolution « extrême » dans la série. Le système de combat des précédents volets a été conservé et sert de base principale à un soft qui se focalise sur « la joie de combattre ». En clair, même si tous les autres aspects incontournables des RPG (exploration, résolution d'énigmes, évolution des héros et développement d'une composition narrative) sont de la partie, c'est dans le domaine des « batailles » que Grandia Xtreme devrait le plus concentrer son intérêt. Ces scènes s'illustreront par deux grandes caractéristiques. La première se situera au niveau d'un système bien rythmé, proposant de vastes choix tactiques, géré en « semi-temps réel » et permettant de contrôler des groupes allant jusqu'à quatre personnages. La seconde sera d'ordre esthétique, puisque les batailles miseront sur une qualité graphique avancée, profitant de toute la puissance de la PS2 dans l'affichage d'effets spéciaux impressionnants.

Lors des combats, le « Synchro Flash System » permet d'unir votre force à celle de vos partenaires pour réaliser des coups surpuissants.





Les magies sont toujours prétexte à un déluge d'effets spéciaux.

Grandia Xtreme

Éditeur : Enix
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.

Enix et Game Arts font partie des plus talentueuses sociétés créatrices de RPG au Japon. Si la première compte plusieurs millions de fans (!), la seconde fait les joies d'un nombre impressionnant de gamers. Pour notre plus grand bonheur, l'heure du « tag » de rêve a enfin sonné, puisque ces deux boîtes s'associent pour nous annoncer le tout nouveau Grandia !

Une aventure classieuse et entraînante

Grandia Xtreme dévoile les aventures d'Evan, un jeune homme effronté, et de ses sept partenaires de route. L'action se passe à l'intérieur de donjons vastes et complexes, constitués de différentes aires solides et bourrées de pièges. Dans ces ruines, il ne sera pas rare que d'énormes rochers se détachent sous vos yeux ou que le sol se dérobe sous vos pieds. Les « ruines de la terre », de « l'eau », du « vent » et du « feu » feront ainsi partie de ces nombreux lieux mystérieux, et gavés d'effets propres à la technologie PS2, que vous traverserez au rythme des combats. Comme dans les précédents volets, il sera possible de faire basculer le décor librement sur 360° et en temps réel. Quant aux informations et équipements nécessaires à votre progression, vous les récupérerez en effectuant des allers-retours jusqu'au village de Rokka, car un RPG sans village, c'est comme une console sans manette. Classique mais classieux, ce DVD-Rom fait partie des prétendants au titre de meilleur RPG de la PS2. Pour terminer, et pour éviter toute confusion, notez que Grandia Xtreme constitue bien la suite du magnifique Grandia II qu'Ubi Soft nous annonce sur PS2 pour la fin de l'année en Europe.

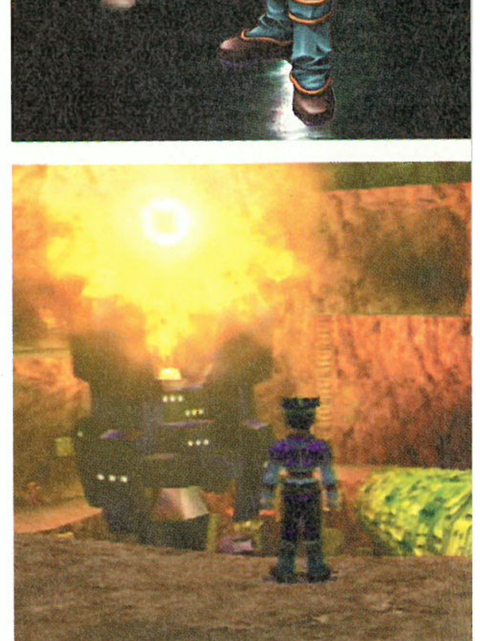


Les scènes de combat devraient constituer le grand argument de Grandia Xtreme.

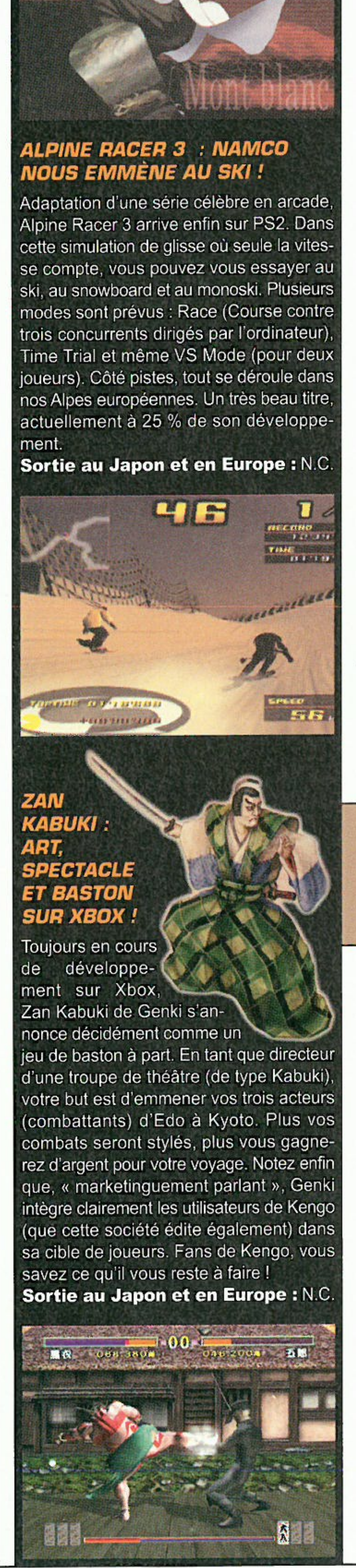




Dans certains donjons, vous devrez sauter de plate-forme en plate-forme pour avancer.



en bref



ALPINE RACER 3 : NAMCO NOUS EMMÈNE AU SKI !

Adaptation d'une série célèbre en arcade, Alpine Racer 3 arrive enfin sur PS2. Dans cette simulation de glisse où seule la vitesse compte, vous pouvez vous essayer au ski, au snowboard et au monoski. Plusieurs modes sont prévus : Race (Course contre trois concurrents dirigés par l'ordinateur), Time Trial et même VS Mode (pour deux joueurs). Côté pistes, tout se déroule dans nos Alpes européennes. Un très beau titre, actuellement à 25 % de son développement.

Sortie au Japon et en Europe : N.C.

ZAN KABUKI : ART, SPECTACLE ET BASTON SUR XBOX !

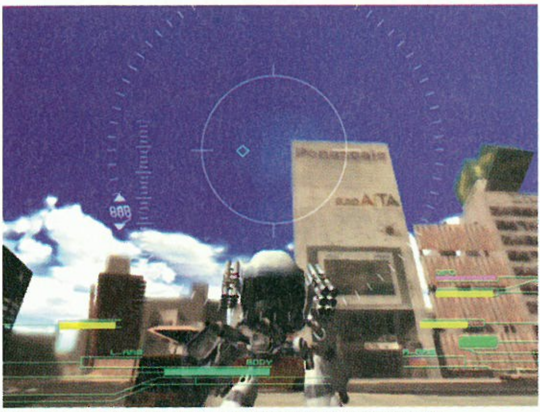
Toujours en cours de développement sur Xbox, Zan Kabuki de Genki s'annonce décidément comme un jeu de baston à part. En tant que directeur d'une troupe de théâtre (de type Kabuki), votre but est d'emmener vos trois acteurs (combattants) d'Edo à Kyoto. Plus vos combats seront stylés, plus vous gagnerez d'argent pour votre voyage. Notez enfin que, « marketinguement parlant », Genki intègre clairement les utilisateurs de Kengo (que cette société édite également) dans sa cible de joueurs. Fans de Kengo, vous savez ce qu'il vous reste à faire !

Sortie au Japon et en Europe : N.C.

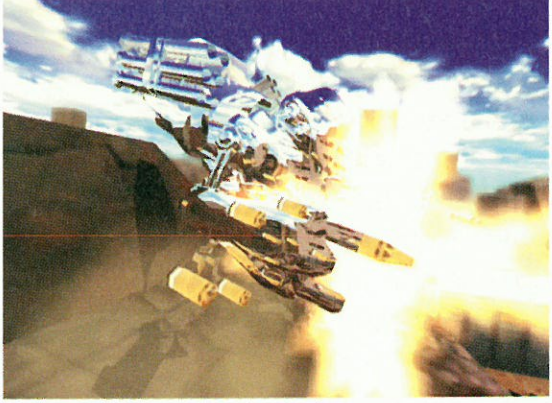
Phantom Crash

Classé dans le genre « shooting 3D », Phantom Crash (titre provisoire) de Genki s'illustre par un design original et une action particulièrement violente. Le jeu se déroule dans un Japon futuriste, où l'actuelle ville de Tokyo a été transférée dans la baie avoisinante et rebaptisée Neo Tokyo City. C'est dans les anciens quartiers de Shinjuku, Shibuya, Shiba'ura, etc., lesquels ont été laissés à l'abandon, que l'action se déroule. Vous vous engagez dans un jeu infini, au cours duquel vous amassez de l'argent en détruisant vos ennemis.
Cet argent vous permet d'acquérir différentes pièces et armes avec lesquelles vous « customisez » votre engin de combat. L'une des particularités de cet engin est que, à l'instar de celui de vos ennemis, il peut disparaître quelques instants, dans un somptueux effet à la Predator. Prévu pour un à deux joueurs, ce DVD-Rom pourrait bien constituer une bonne surprise sur Xbox, au cours du printemps prochain.

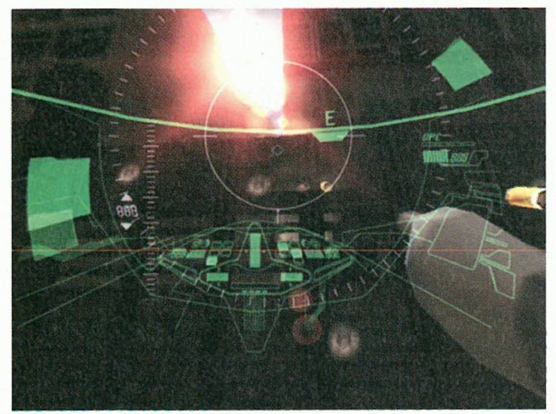
XBOX
Éditeur : Genki
Machine : Xbox
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.



Ici, on reconnaît aisément le quartier de Shinjuku côté Est, avec son écran géant !



Un shooting 3D très riche en effets spéciaux.

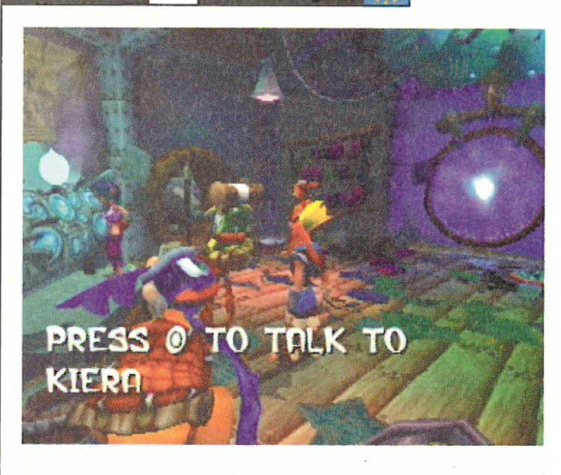


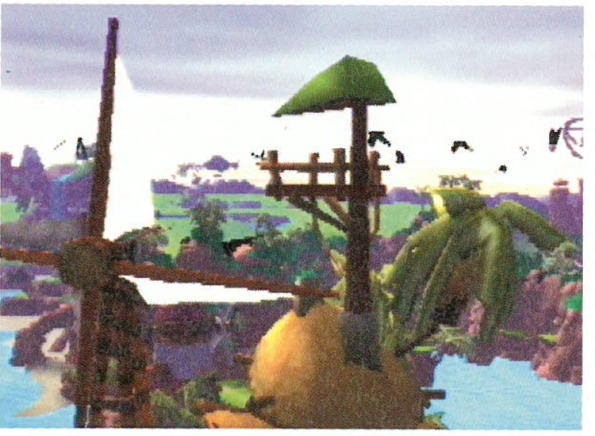
Le lens flare est réellement éblouissant, au sens propre du terme.

Le mot de Famitsu

« Amis français bonjour, ici Koji Aizawa ! Aujourd'hui encore, je vais vous parler de la Xbox, et surtout de la conférence tenue par Microsoft au Japon le 3 octobre dernier. Parmi les sept jeux présentés, quatre titres étaient issus des studios japonais de Microsoft, des studios qui ont une solide réputation au Japon. Le premier, Kakutô Chôjin, a été développé par le directeur Seiichi Ishi, déjà à l'origine du premier Virtua Fighter et du premier Tekken. Ils n'étaient pas encore jouables, mais au vu de la qualité des muscles sur les corps humains, on peut en penser le plus grand bien. Le studio à la base de Maximum Chase, c'est Genki. Depuis Gran Turismo, il n'est plus rare de voir de véritables voitures dans un jeu, mais dans celui-ci, on pourra pour la première fois abîmer des voitures de marque GM, Toyota et Nissan. Normalement, une marque n'accepterait jamais de voir ses voitures, ne serait-ce que pour un jeu, abîmées ou détruites. A priori, les discussions avec les constructeurs ont été âpres, mais le résultat s'avère vraiment excellent. Pour l'instant, la qualité graphique s'annonce moyenne, mais n'oublions pas qu'il s'agit encore d'une version de travail. Quant aux deux autres jeux, Nezumix et Jockey's Road, je pense qu'ils n'intéresseront pas les joueurs français, ni même les américains : il s'agit là de titres destinés uniquement au marché japonais et visant à casser l'image de machine « américaine » de la Xbox. On note ainsi de gros changements dans la stratégie de Microsoft qui, jusqu'à présent, s'était contenté de vendre le même produit partout dans le monde. Une petite réserve cependant : les jeux top-secret de Microsoft Japon n'ont toujours pas été présentés, et j'espère que l'on pourra les voir au Tokyo Game Show, car là, ça risque de faire mal. Sur la photo de ce mois-ci, vous pourrez admirer la couverture du Famitsu Xbox spécial qui sera disponible pour le Tokyo Game Show ! »

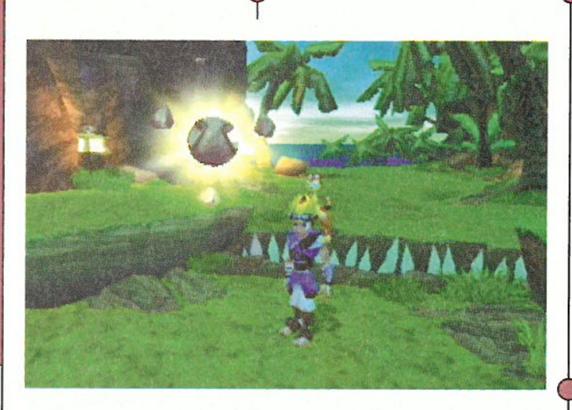






Chacun des éléments de cet horizon lointain peut être visité. Oui, on voit loin, très loin…

Jak and Daxter



On vous en a déjà beaucoup parlé, mais cette fois, on a pu y jouer très longuement. Le nouveau Naughty Dog arrive bientôt dans notre bannette de tests… Voici quelques ultimes précisions avant l'heure du verdict.

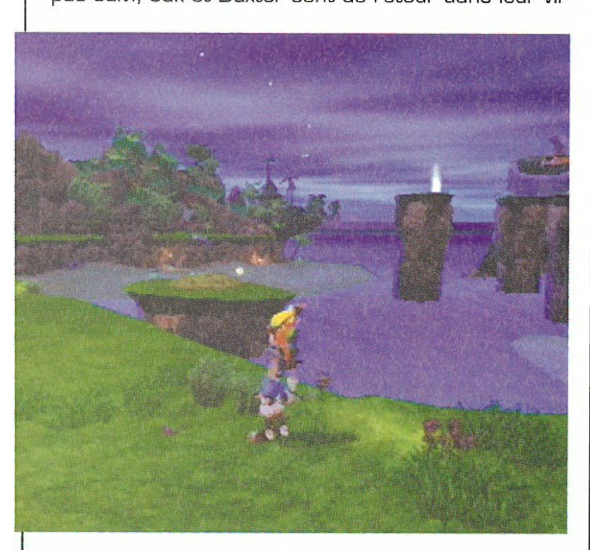


Éditeur : Sony C.E.E.
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Décembre 2001

Après la rubrique Événement de Chris le mois dernier, qui précisait l'histoire du jeu, et mon propre reportage peu avant sur des aspects plus généraux, nous allons pouvoir être plus précis quant au gameplay de Jak and Daxter et à ses prouesses techniques. Après avoir joué de longues heures d'affilée sur une version preview particulièrement aboutie, nous avons de quoi être impatients. La structure du jeu et sa progression nous paraissent désormais bien plus claires : voici de quoi il retourne, les gars.

Une histoire de piles

Tout au début de l'aventure, pour ceux qui n'auraient pas suivi, Jak et Daxter sont de retour dans leur vil-





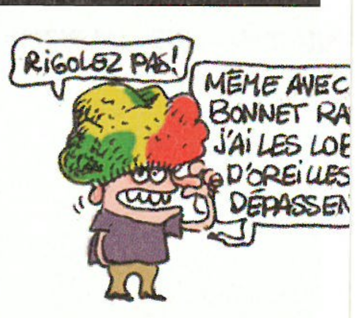
lage natal. Malheureusement, Daxter a chuté entre-temps dans une cuve de Dark Eco, une énergie corruptrice qui l'a transformé en une sorte de rongeur… Samos, le sage du village, leur parle alors d'un autre sage, peut-être capable de les aider dans leur nouvelle quête : redonner sa forme originelle à Daxter. Mais pour cela, les deux compères devront traverser une bonne partie du monde, et le seul passage disponible n'est autre qu'une longue crevasse de lave en fusion et de roche chauffée à blanc. Ni une ni deux, la jolie Kiera leur propose de remettre son « zoomer » en état, une sorte de moto anti-gravité qui leur permettra de franchir ce périlleux passage. Mais pour ça, il faut du carburant, ou plutôt, puisque le monde de Jak and Daxter est très écolo, de grosses piles : les powercells. Voilà la mécanique principale de votre progression, puisque, comme vous pourrez vous en douter, même après avoir collecté assez de powercells pour faire fonctionner le

en bref



LE MYSTÈRE DES GRANDES OREILLES RÉSOLU

À Londres, Monte Pierce est entré dans l'édition 2002 du Guinness World Records au titre de champion du monde du lancer de pièces de monnaie avec les lobes d'oreilles, avec une performance de 3,5 mètres. Le jeune homme, qui s'entraîne depuis l'enfance, peut également se couvrir les yeux avec ses deux lobes ou lier ces derniers sous son menton.



Télex

La firme d'origine américaine Electronic Boutique vient de racheter, pour 83,5 millions de francs, la totalité des magasins Score Games de France.

SONY MANGE SA PART DE SQUARE

SCEI a annoncé, le 9 octobre dernier, qu'il allait verser 14,9 milliards de yens (soit 135,4 millions d'euros) à Square. Cette transaction, qui devrait être réalisée le 26 octobre, permettra à Sony Computer Entertainment de devenir le deuxième actionnaire du studio de développement, avec 18,6 % de parts. Pour Square, l'argent collecté servira à réduire les dettes de l'entreprise et à financer son activité.

SQUARESOFT®

Télex

Konami, toujours dans sa politique du recyclage, prépare une adaptation de Gradius sur Game Boy Advance. Devinez comment elle va s'appeler ? Gradius Advance… eh oui !

MONKEYBALL SUR PS2

Des rumeurs persistantes circulant sur le Ouaibe prétendent qu'une version de Super Monkeyball serait prévue pour la PS2. Et que Sega tenterait, par cette adaptation stratégique, de se rattraper du bide des ventes de la mouture GameCube. Quoi qu'il en soit, cela ferait un bon petit titre multijoueur à mettre sous la dent des possesseurs de la 128 bits de Sony.



en bref

SALT LAKE TIEPI

Ubi Soft et Eidos ont signé un accord pour éditer ensemble Salt Lake 2002, le jeu officiel des jeux olympiques d'hiver sur Game Boy Advance. Parmi les épreuves, on trouve : le snowboard, le curling, du ski alpin en descente, du ski alpin version slalom, du saut à ski K120 individuel et du très précieux bobsleigh. Le titre sera dispo en janvier et permettra de jouer à quatre sur une même console, chacun son tour. Attention, la photo est tirée de la version PS2 en cours de développement.



Télex

Cela ne va pas révolutionner votre vie, mais sachez qu'au sein de Codemasters, c'est Michael Lawther qui a été nommé directeur financier groupe. L'homme a précédemment été directeur financier pour le compte de Scotia Holding, une société de développement pharmaceutique.

KASPAROV SUR GBA

Titus, qui s'est fait une spécialité dans l'adaptation de jeux d'échecs sur console, va nous pondre un Virtual Kasparov sur Game Boy Advance. Au menu des réjouissances, vous trouverez une soixantaine d'échiquiers, ainsi qu'une trentaine d'adversaires. Bien entendu, un mode Deux Joueurs via le câble Link sera présent. Il va falloir s'entraîner le bulbe rachidien !





Télex

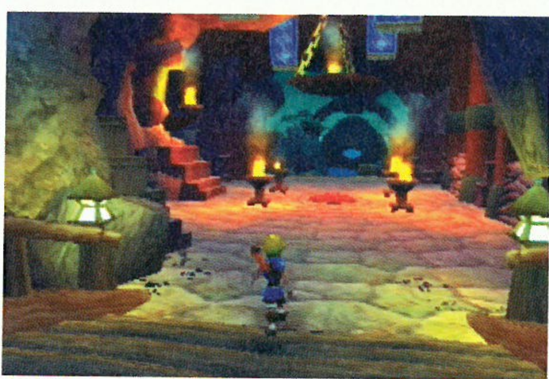
Sony se soucie de notre mère la Terre ! Les nouveaux modèles de PS2 seront moins gourmands en alimentation électrique et contiendront des pièces totalement recyclables. C'est Dominique Voynet qui va être super jouasse !

TEKKEN 3 SUR BLEEMCAST !

Bleemcast est un logiciel permettant de faire tourner les jeux PSone sur Dreamcast. Sachez qu'après Metal Gear Solid et GT2, ce sera au tour de Tekken 3 de s'exprimer avec plus de moyens technologiques sur la 128 bits de Sega. Pour preuve, ce clichés du jeu de baston mythique de Namco doté de graphismes plus fins !







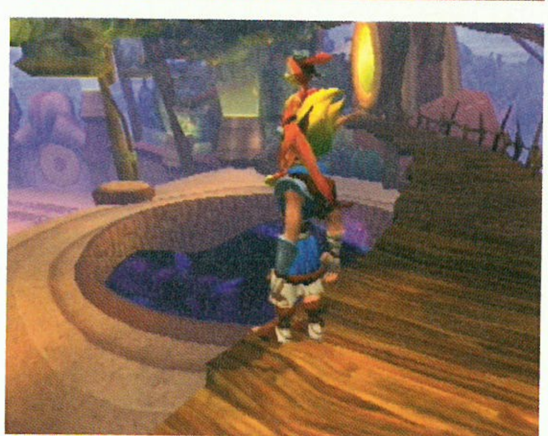
zoomer, il vous en faudra d'autres pour de nouvelles quêtes, que vous découvrirez à mesure de votre aventure. Il existe plusieurs moyens de trouver ces powercells dans le jeu : certaines sont cachées tout bêtement à des endroits du monde ; d'autres vous seront données par ses habitants en échange de services ; d'autres encore pourront être achetées contre des Orbes datant de l'ère des Précurseurs. Ces Orbes, il y en a plein, partout, réparties aux quatre coins des différentes zones que vous explorerez. Quant aux Précurseurs, il s'agit d'une ancienne race dont on sait peu de choses... mais sur laquelle vous apprendrez sûrement plus au fur et à mesure de l'aventure.

Une progression au modèle connu

Qu'il s'agisse des villages, de zones dangereuses ou de ruines de la civilisation des Précurseurs, vous trouverez toujours de l'Eco sur votre route. Si la collecte de powercells se révèle critique à la progression dans le jeu, l'Eco l'est tout autant : il offre des pouvoirs particuliers à Jak lorsqu'il s'en empare. C'est aussi le fin mot de l'histoire, en la personne du fameux sage à retrouver, qui, lui, étudie depuis des années l'Eco noir. C'est donc le modèle Zelda qui gère l'évolution du jeu : on collecte certains items de valeur, qui permettront de découvrir de nouveaux endroits, et l'acquisition de nouveaux pouvoirs permet de franchir des passages particuliers. Mais l'effet de l'Eco, à la différence des items de Zelda, est temporaire. Ainsi, le début de l'aventure va vous permettre de remettre en fonction les sources d'Eco bleu, lié au mouvement. Une fois ceci fait, l'exploration des zones alentours sera rendue entièrement possible. Semi-linéaire, cette progression est aussi laissée, en proportion, à la discrétion du joueur. En effet, toutes les powercells ne sont pas nécessaires à obtenir, à lui de choisir celles qu'il souhaite récupérer. Bien entendu, le joueur avide et coriace récupérera toutes les powercells avec plaisir, de même que les Orbes des Précurseurs (beaucoup plus nombreuses et difficiles à collecter dans leur ensemble). Sans la volonté de tout collecter sans exception, le titre paraît (j'ai bien dit « paraît ») cependant relativement court : en 8 à 9 heures de jeu sur cette pré-version, c'est déjà presque 50 % qui s'affichent au compteur... Cela dit, il est fort possible que les « % » restants soient nettement plus longs à obtenir. Nous verrons bien cela avec la version test ! En attendant, cette bêta affiche déjà clairement la qualité du travail effectué. Proposant le passage du Pal 50 Hz au NTSC 60 Hz nativement, de même que le support pour les principales langues, et du format d'image 16/9 autant que l'habituel 4/3, le nouveau bébé de Naughty Dog sent bon le travail léché et fignolé de main de maître. Techniquement, rares sont les bugs de cette pré-version, et graphiquement, la myriade de détails affichés à l'écran ne fait point broncher le moteur 3D. L'immersion est réussie, et le souci des développeurs d'éviter que le joueur ne s'ennuie un seul instant à se balader dans le monde sans rien faire semble avoir porté ses fruits. On a sans arrêt de nouvelles choses à faire pour acquérir des powercells, parfois par des mini-games qui varient agréablement le gameplay (un jeu de pêche, une course ou encore un puzzle de mauvaises plantes à soigner en sont quelques exemples). Rendez-vous très bientôt pour la version déf !

Le fameux canyon de feu qui sépare le premier village du deuxième. Il faudra heurter des ballons d'eau pour refroidir le moteur !





Peu de temps après le début du jeu, vous allez retourner sur les lieux de l'accident : la cuve d'Eco noir.

Voici un des « Oracles ». Ils contiennent chacun deux powercells qu'ils échangeront contre des Orbes.



L'entente cordiale entre Sony et Sega se confirme, et les cadeaux de fiançailles continuent. Après l'annonce de Virtua Fighter IV sur PS2 (ce qui nous a fait tout drôle au moment où nous n'étions pas encore habitués), plus rien ne saurait nous étonner. Voici donc venir Ecco sur PS2. Eh oui, il faut s'y faire, c'est normal...

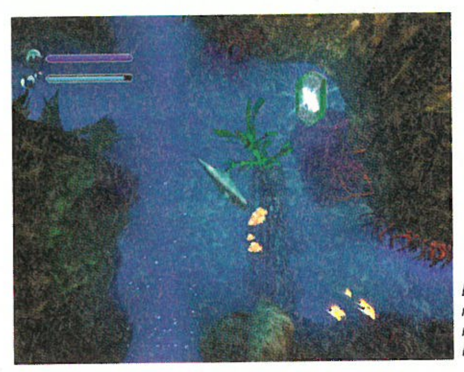

Ooooh, c'est beau...

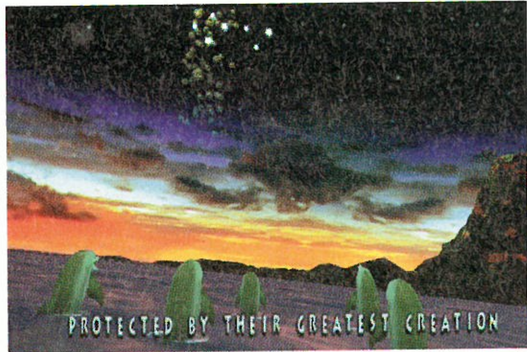
Ecco the Dolphin



Éditeur : Sony C.E.E. (Appaloosa)
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Hiver 2001

Pour mémoire, rappelons que Sega et Sony ont signé un accord visant à adapter au moins six titres sur PS2 : Space Channel 5, Rez, VF4, F-355 Challenge, Head Hunter et Ecco the Dolphin. C'est ce dernier qui nous intéresse ici. Toujours développé par l'équipe hongroise d'Appaloosa Interactive, Ecco sur PS2 a bénéficié des soins attentifs de tout le groupe. Il faut dire que, contrairement à ce que l'on pourrait croire, comme ça, avec nos bêtes a priori, Appaloosa a beau être située en Hongrie, elle n'en emploie pas moins une cinquantaine de personnes ; la société a même mis au point un moteur 3D propriétaire : le « Game World Builder » (qui réunit plusieurs outils que nous n'allons évidemment pas tous décrire ici). Ce dernier a d'ailleurs été adapté, en même temps qu'Ecco, en un temps record sur PS2 : 3 mois. Une célérité qui, soyons-en sûrs, ne saurait mettre en doute la qualité de cette adaptation qui semble, en effet, être de grande tenue...


Les cristaux renferment des renseignements importants.



Les dauphins en adoration devant leur « plus grande création ».


Le rendu du monde aquatique d'Ecco est indéniablement réussi.

Atypique et presque zen

Rappelons à tous les gens clonés qui viennent seulement de découvrir les jeux vidéo après être sortis de leurs salles d'incubation qu'Ecco est un dauphin. C'est un gentil mammifère marin qui peut communiquer avec son entourage (par exemple les baleines) et qui est capable de se mouvoir avec fluidité, pour ne pas dire avec grâce. Rendons justice au scénario poétique du jeu en traçant rapidement ses grandes lignes. À la fin du troisième millénaire (qui commence très fort, on n'est pas sûr que les générations suivantes en verront la fin... enfin j'me comprends), les dauphins et les hommes vivent en harmonie. Ces deux races supérieures (surtout les dauphins) comprennent que leur destinée est liée aux mondes qui se trouvent au-delà des étoiles... Ils partent donc, nageoire dans la main, en laissant derrière eux un petit groupe de dauphins « originels », symbole de pureté et protecteurs de la Terre (put..., qu'est-ce que c'est beau...). Tout se déroule de façon idyllique, jusqu'au jour où une entité maléfique... et blablabla, et blablabla... Bref, vous l'avez compris, Ecco doit surmonter différentes épreuves (souvent sous forme de puzzles) et sauver la Terre. Rien que ça. Le jeu propose un environnement graphique particulier mais vraiment réussi et franchement zen lorsqu'on se trouve dans le bon état d'esprit (la musique aide). La version PS2 du jeu profitera de quelques améliorations, avec des objectifs plus clairs, des puzzles moins compliqués, la présence d'une boussole à l'écran (manifestement, le jeu sera moins difficile que sur Dreamcast) et une nouvelle galerie d'images inédites et de sons (entre autres). On apprécie donc tous ces efforts et on attend une version jouable du jeu pour vous en révéler encore un peu plus...

en bref



LE RECORD DÉBILE DE L'ANNÉE

Ken Edwards, ancien dératiseur de Grande-Bretagne et comique à ses heures, a établi, le 5 mars 2001, le record du « manger de cafards » en ingurgitant en une minute 36 blattes de taille moyenne. L'homme a aussi fait entrer 47 rats dans son caleçon, sans l'enlever.

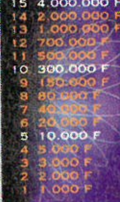


Télex

Comme vous avez pu le voir depuis le GP d'Indianapolis, Electronic Arts sponsorise l'écurie de F1 de Jacques Villeneuve, BAR-Honda. Les prochains jeux de l'éditeur vont bénéficier de ce partenariat.

QUI VEUT GAGNER DES SUCETTES ?

Eidos sort en novembre une version spéciale « junior » de « Qui Veut Gagner des Millions ? » sur PSone. On retrouvera l'ambiance du plateau de télévision et les 1 000 questions seront adaptées à la tranche des 8-14 ans. Le plus navrant, c'est que Foucault se permet de tutoyer les participants... Quelle audace, ce J.-P. !

Télex

Un nouveau trailer d'Halo est disponible sur Internet à l'adresse suivante : www.teamxbox.net/gametrailers/halo/halotrailer2.asf

TAPETTE PARTY

En cours de développement sur Xbox, Stung propose d'incarner 12 insectes et de faire la guerre dans des champs de bataille casaniers du genre salon ou table de cuisine. En plus des assauts ennemis, il faudra éviter les agressions humaines à base de tapettes et d'insecticides. Encore un jeu de combat au look original qui promet de bons moments à plusieurs. Affaire à suivre !




KONAMI
PlayStation 2
LA REFERENCE ARRIVE
SUR PLAYSTATION 2
AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS
Age of Empires II The Age of Kings™ Version 2.0 Developed by Ensemble Studios Corporation for Microsoft Corporation. Genie engine technology
1999 Ensemble Studios Corporation. All rights reserved. Published by © 2001 KONAMI CORPORATION. All rights reserved. Licensed by © 1997-2000
Corporation. All rights reserved. Microsoft, Age of Empires and The Age of Kings are trademarks of Microsoft Corporation.
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
ot Line
68 16 15*
3615
KONAMI*
*0,34 €/Mn
.KONAMI-EUROPE.COM

Made in Europe

Parappa the Rapper 2


Surprise, le petit bonhomme à gauche aux faux airs de Droopy n'est autre que le père de Parappa.

À première vue, pas de grands bouleversements pour la suite de ce jeu musical si entraînant. Parappa et ses potes sont victimes d'un phénomène surnaturel : toute la nourriture se transforme en nouilles chinoises. Une série d'épreuves musicales vont s'enchaîner, avec un scénario extravagant et des pas de danse de plus en plus ardus. On retrouve avec plaisir Master Onion accompagné d'un bonus très fun. Parmi les nouveautés, un système permettra d'adapter la difficulté au niveau du joueur, en diminuant ou en augmentant le nombre des combos à réaliser. Le jeu enregistrera automatiquement les séquences loupées pour permettre au joueur de les refaire. Il ne reste plus qu'à patienter encore 2 mois pour se délecter des aventures musicales de Parappa et pour découvrir son papa, inventeur de son état. Et en plus, ça rime. Et c'est pas de la frime.

Éditeur : Sony C.E.E. • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Janvier 2002


Les couleurs sont chatoyantes, les musiques entraînantes et les persos toujours aussi plats. Un vrai bonheur.

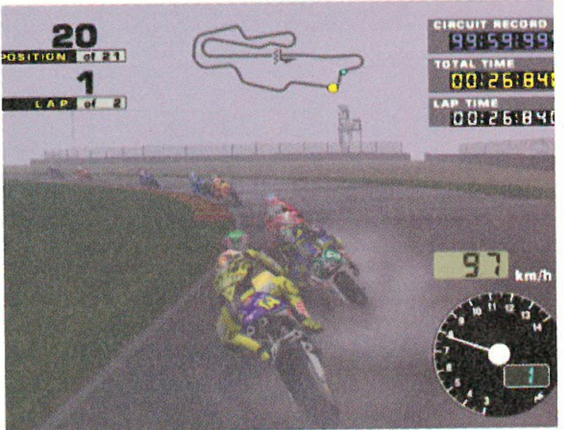


Moto GP 2




S'il y a un éditeur sur cette bonne vieille planète qui ne risque pas de nous surprendre, c'est incontestablement Namco ! La série des Tekken, celle des Ridge Racer, Ace Combat 1, 2, 3 et 4... Hum, ce n'est pas pour jouer les rabat-joie, mais quand même, quel effort de créativité les amis, depuis les débuts de la PSone. Arf ! Enfin, tout ça pour dire que cette suite de Moto GP ne révolutionnera pas le genre. Les développeurs ont toutefois eu l'intelligence de revoir le nombre de circuits : on pourra cette fois essorer sa poignée de gaz sur dix tracés officiels (au lieu de cinq dans le premier volet !). Un mode Légende a également fait son apparition et le mode Challenge propose dorénavant 72 épreuves qui vous permettront d'accéder à des bonus plus ou moins intéressants (circuits en mode miroir, pilotes supplémentaires, etc.). Mouais, la routine quoi. En ce qui concerne l'aspect technique, même constat : Namco ne s'est pas trop cassé la tête. Moto GP 2 ressemble comme deux gouttes d'eau à son grand frère : toujours pas de vue guidon (scandaleux !), des décors et des textures assez fades, et les chutes sont toujours aussi ridicules... bof, bof. Seule nouveauté visuelle : vous verrez la pluie s'écraser sur l'écran en cas de mauvais temps. Sympa. Pour finir, la jouabilité, à mi-chemin entre l'arcade et la simulation, reste identique. Cela suffira-t-il à rendre ce deuxième volet indispensable ? À défaut de concurrents sérieux, peut-être.

Éditeur : Namco/Sony C.E.E. • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Décembre 2001



Un effet de pluie assez réussi.



Pas de vue guidon. Grrrr !

en bref



TOUJOURS PLUS FORT !

Paul Hunn a gagné sa place dans le Livre des Records dans la section des originaux, en effectuant un rot de 118,1 décibels. Sachez, pour simple information, qu'un jet passant à 300 mètres ne totalise « que » 90 dB ! Bref, c'est pas du rot de tantouze !

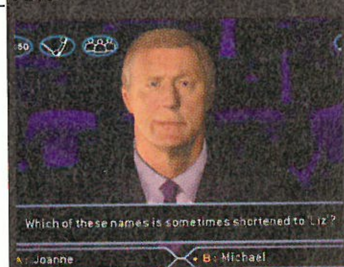


Télex

Alone in the Dark va aussi avoir droit à son adaptation cinématographique. Quand on voit le résultat potentiel avec Resident Evil, on commence déjà à frissonner !

ENCORE DES MILLIONS !

Après l'édition Junior, Eidos prévoit de sortir une version PS2 de « Qui Veut Gagner des Millions ? ». Cette fois, on aura non seulement droit à la performance vocale du présentateur, mais aussi à sa bouille. La photo que vous voyez est bien sûr issue de la version américaine ; en France, nous aurons droit à l'intellectuel Jean-Pierre Foucault.



Télex

Les événements du 11 septembre ont entraîné le report de Dropship. Certaines missions se déroulant en Afghanistan, l'éditeur a préféré jouer la prudence.

NHL HITZ SUR GAMECUBE

Les premières images de NHL Hitz 2002 sur GameCube, développé par Midway, commencent à arriver. La qualité graphique est tout simplement hallucinante et l'énergie qui se dégage des photos laisse présager le meilleur ! Qui a dit que la nouvelle console de Nintendo s'adressait aux enfants ?



Tarzan Freeride

Est-ce que vous croyez qu'Edgard Rice Burrough aurait un jour pensé, en créant le personnage de Tarzan, qu'on en ferait un jeu vidéo ? Non, je ne pense pas ! De la même manière, quelle logique y avait-il à appeler un singe Cheetah alors qu'en anglais, ça veut dire « guépard » ? Nous ne le saurons probablement jamais. Oublions ces quelques mystères de l'humanité et concentrons-nous plutôt sur Tarzan Freeride, le nouveau titre qui profite de la licence du dessin animé « made in Disney ». Contrairement aux titres qui l'ont précédé, il ne se contente pas d'être un simple jeu de plate-forme. En effet, le gameplay est cette fois basé sur les capacités d'acrobate du roi de la jungle.

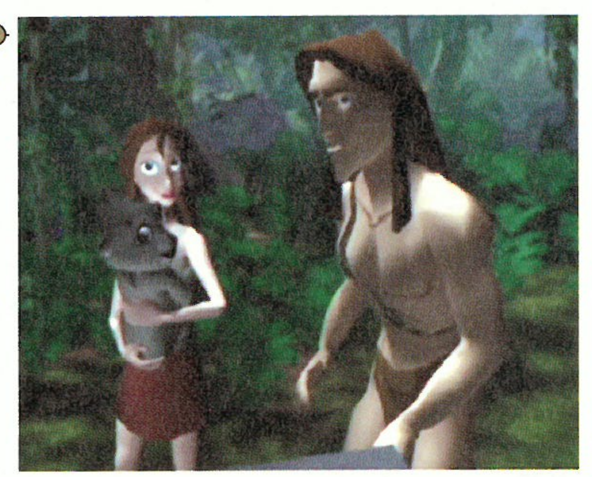


Éditeur : Ubi Soft
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Novembre 2001

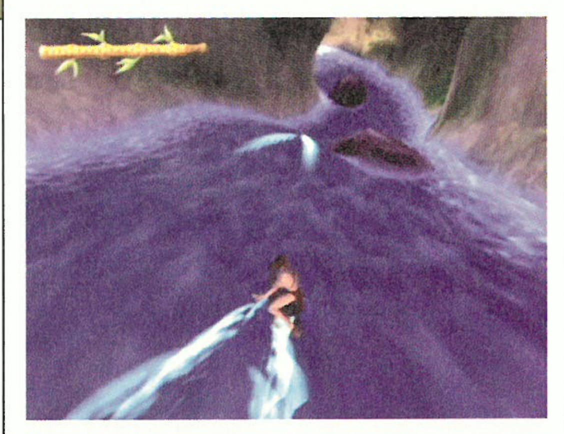
Ubi Soft se la donne grave en termes de licences, puisqu'il a acquis Batman et Tarzan. Recruter une chauve-souris et un singe, c'est pas banal... Remarquez, Activision a opté pour une araignée ; dans l'absolu, ça n'est pas super glorieux non plus...

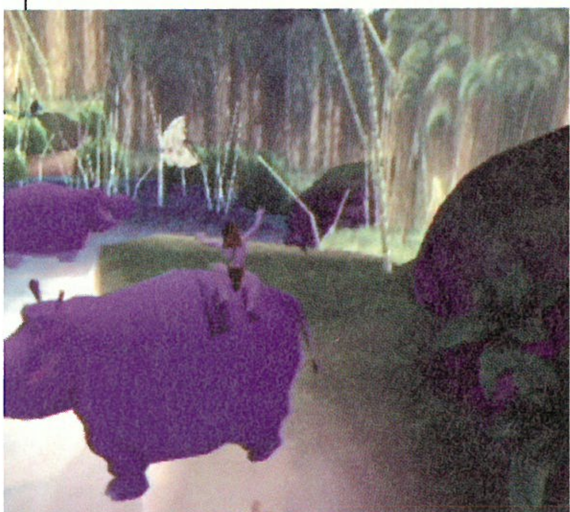
Tarzan roi de l'extrême !

La construction des niveaux a été faite spécialement dans cette optique. On alterne entre plusieurs phases. On a droit tout d'abord à des stages dans la jungle, remplis de cordes et de troncs d'arbres, qui permettent les glissades. Il y a aussi des scènes de descente de rivière sur une planche, ainsi que de ski nautique, où l'on est tracté par un piaf. Sportif, le Zantar ! En plus de récupérer les éléments typiques de la plate-forme, le jeu possède un système de figure que l'on exécute pendant les cascades simiesques. Pour cela, il suffit de faire des combinaisons de boutons classiques. Autrement, Tarzan peut frapper les ennemis qu'il rencontre sur son chemin avec ses petits poings ou des lances en bambou



récupérées dans la nature. On trouve bien évidemment des bonus et des vies, grâce à des sauts millimétrés, ainsi que des objectifs parallèles... Bref, que du réchauffé. Au mode Scénario vient s'ajouter un mode Tricks dans lequel il s'agit d'effectuer le plus de figures possibles en un temps donné. Si le jeu est relativement simple et réservé aux plus jeunes, il n'en demeure pas moins beau graphiquement. Les décors de la jungle sont vraiment représentés avec classe et le héros bouge bien dans toutes les phases de vitesse. Les caméras suivent parfaitement l'action ; lors des glissades le long des arbres, elles ajoutent même un peu de pep. Ce n'est pas une surprise : ce titre, comme tous les autres produits Disney, plaira forcément aux enfants. Ils trouveront en ce Tarzan un bon petit jeu d'« extrême » qui, pourquoi pas, pourra peut-être même servir de rampe de lancement à d'autres jeux du genre Tony Hawk. Un bon cadeau de Noël pour le petit dernier de la famille ?





En tant que roi de la jungle, Tarzan s'octroie le droit d'utiliser les hippopotames comme trampoline.



Les figures de Tarzan ont un petit style Travolta appréciable.

en bref



LA ZOLIE HISTOIRE DU MOIS

À Téhéran, une ourse a sauvé de la mort un bébé iranien en le nourrissant de son lait pendant 3 jours. L'enfant de 16 mois avait disparu alors que ses parents, membres d'une tribu nomade, l'avaient laissé dans leur tente pour travailler aux champs. Il a été retrouvé 3 jours plus tard en bonne santé dans une tanière à environ 10 km du campement.



Télex

En raison de la grande émotion suscitée par les attentats aux États-Unis, Take 2 a décidé de remanier rapidement le contenu de ses jeux. Hostile Territory et GTA3 devraient donc connaître quelques modifications pour que nos morales soient sauves.

SONIC SUR GBA

Sonic Advance sur Game Boy Advance, ainsi que Sonic Adventure 2 Battle sur GameCube, seront bel et bien complémentaires. Grâce à un futur câble reliant les deux consoles, il sera possible d'envoyer un Chao de la GameCube vers la Game Boy Advance afin de les élever.



Télex

Des fans purs et durs d'ISS Pro Evolution 2 sur PSone vont organiser un tournoi sur Paris le 22 décembre. La manifestation accueillera 64 joueurs. Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter les organisateurs à cette adresse mail : ed.tourn@fr.dreamcast.com.

UN TRAILER DU FILM DE RESIDENT EVIL

Sur l'excellent site Internet de nos confrères de Mad Movies, vous pouvez trouver une bande-annonce du film adapté de Resident Evil. Le long métrage devrait être assez « grand public », avec des clodos en guise de zombies. Voici l'adresse de circonstance pour avoir les frissons de la peur ou de la honte : www.mad-movies.com/news.php3?210



en bref

SCANDALE À LA ROYAL NAVY

À Londres, la prestigieuse Royal Navy a fait une bévue lors de la visite d'un amiral chinois sur son porte-avions. En effet, c'est un drapeau Taiwanais qui a été hissé sur le bâtiment à la place de celui de la République de Chine ! L'affaire s'est terminée en plates excuses de la part des britanniques. Waouh c'était chaud, on a frôlé la 3e guerre mondiale...

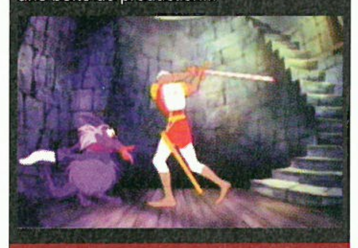


Télex

Ligarena va lancer le premier événement grand public consacré aux jeux vidéo en réseau. La manifestation du World Cyber Games est prévue pour les 27 et 28 octobre à Paris au Théâtre de l'Empire. Pour la modique somme de 30 francs, vous goûterez à un délicieux programme à base de tournois LAN (Counter-Strike, Empire 2 et Quake 3 !). La classe !

LE RETOUR DE DRAGON'S LAIR

Dragon's Lair pourrait bien faire l'objet d'une adaptation au cinéma. Don Bluth, le créateur du jeu ainsi que des dessins animés Anastasia et Titan AE, est en charge du projet. Tout semble prêt pour le début du tournage, à un détail près : il manque une boîte de production...



télex

La série des jeux « Tales Of... », dont la version ricaine est testée dans les zappings de ce mois-ci, va connaître une seconde vie dans un jeu PSone « Tales Of Fandom ». Au menu, un Tetris-like avec les persos du jeu, ainsi que quelques petites aventures graphiques dont les indices se trouveront sur le Net. Sortie cet hiver dans l'archipel.

JORDAN ON FIRE !

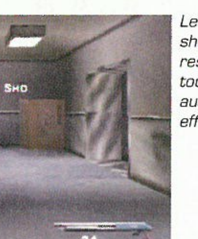
Michael Jordan fait son come-back aux Washington Wizards. Du coup, hop, NBA 2K2 (Sega) et NBA Live 2002 (E.A.) pourront se la jouer « enrichi 100 % Air Jordan ».



PSone



Syphon Filter 3

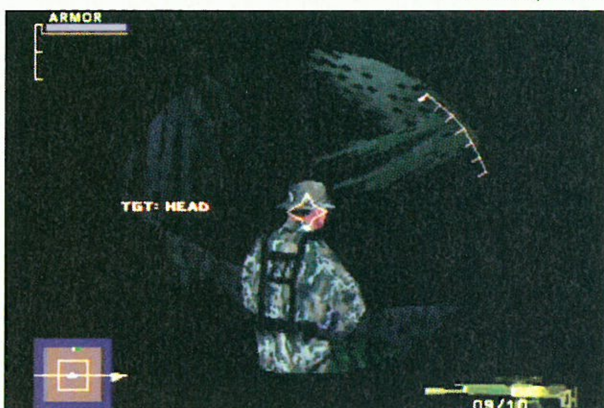


Le head shot restera toujours aussi efficace.

Gabriel Logan, c'est un peu le François Pignon des services secrets ricains. Il a une poisse hallucinante ! Après avoir sauvé le monde de la menace terroriste à deux reprises, le voilà, lui, ainsi que sa coéquipière Lian Xing, sur le banc des accusés. Il doit justifier auprès de ses propres patrons de crimes qu'il n'a pas commis. Le déroulement de l'aventure est semblable au dernier Tomb Raider : avant chaque mission, un petit speech du héros vous rappelle les faits, puis le niveau commence. Comme dans les précédents épisodes, l'aventure sera longue, avec 20 missions qui demanderont plusieurs heures. Techniquement, on a droit au meilleur de la PSone. Toujours aussi passionnant, le principe des missions jongle entre l'infiltration et le combat bourrin. Même si le genre ne se renouvelle quasiment pas, la sauce prend toujours aussi bien. Le nombre d'armes est encore plus élevé et la difficulté encore au rendez-vous. Seulement, suite aux événements de New York, le jeu a été repoussé au 15 novembre alors qu'il était prévu pour ce mois-ci. Logan a vraiment la scoumoune !

Éditeur : Sony C.E.E. • Machine : PSone
Sortie en Europe : 15 novembre 2001

Le snipe sera bien évidemment une arme importante.





De nouveaux personnages feront leur apparition.

PSone

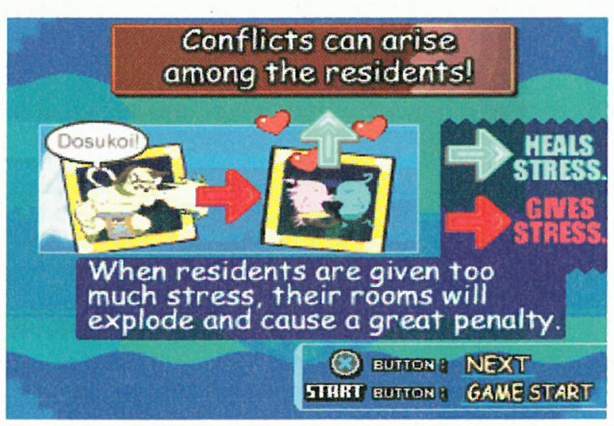
One Piece Mansion



L'ambiance de l'immeuble est survoltée. Polpo doit tenir compte des différents caractères des résidants.

One Piece Mansion est un jeu qui s'inscrit dans un pur style japonais que Greg connaît bien : le n'importe-quoi organisé. Vous incarnez Polpo, un p'tit bonhomme qui gère plusieurs appartements au sein d'un même immeuble. Tout ce travail lui prend beaucoup de temps, ce qui attriste sa sœur Putica. Celle-ci est alors kidnappée par le vilain Choco-Pape, gérant malheureux sans résidants. Vous pourrez choisir entre le mode Histoire et le mode Infini, afin de remplir vos différentes tâches en qualité de gérant d'immeuble et obtenir un maximum de résidants (inviter les jeunes et virer les vieux), tout en leur évitant un trop grand stress. Ça ressemble aux Sims version débile en plus speed, et avec de la persévérance, on devrait arriver à comprendre ce qui se passe réellement dans ce petit bâtiment.

Éditeur : Capcom • Machine : PSone
Sortie en Europe : Hiver 2001





Polpo est le gérant d'un immeuble qui aspire à la sérénité. Si les résidants sont stressés, leur appart explose.

Qu'on l'appelle Tennis 2K2, Power Smash 2 ou encore Virtua Tennis 2 (espérons qu'il conserve ce dernier nom chez nous !), le nouveau bébé de Sega semble de plus en plus prometteur. Nous vous en parlions déjà le mois dernier, mais depuis, les choses ont évolué. Gros plan sur le mode Training et toutes les options du jeu...



Il est possible de faire des pauses sur les replays afin d'avoir une image nette.

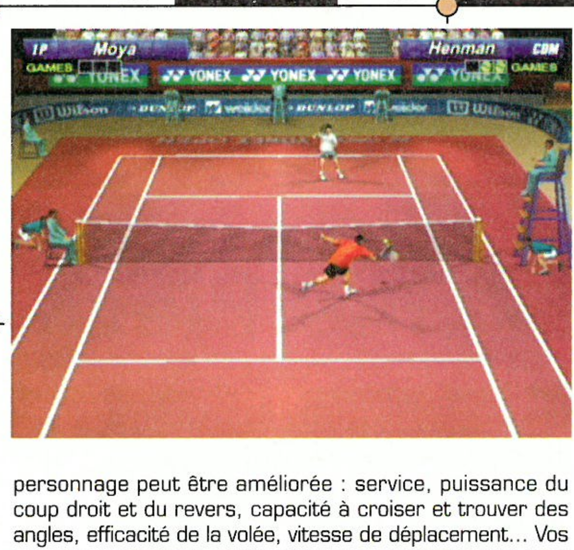
Virtua Tennis 2

Éditeur : Sega
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : Fin novembre 2001

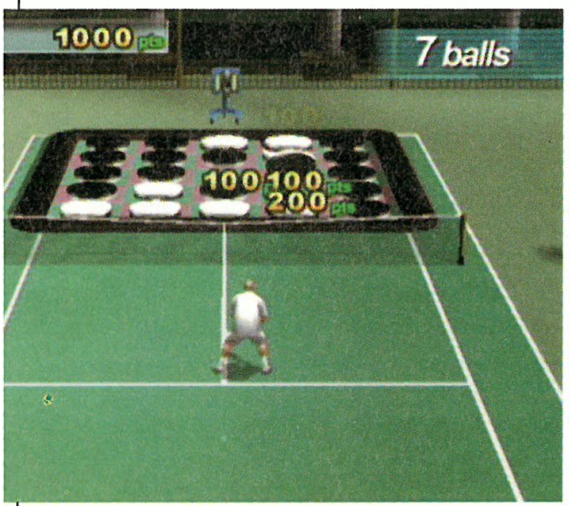
Quand j'aime bien un jeu, je passe des heures dessus, je le retourne dans tous les sens, je le secoue pour voir s'il n'y a pas de jolis flocons de neige qui s'en échappent... Bref, je suis super motivé pour être le plus exhaustif à son sujet. Avec Virtua Tennis 2, je prends un plaisir immense à faire mon « travail » et il faut avouer que la dernière version que nous avons reçue facilite bien les choses. Ici, tous les menus sont accessibles, et malgré quelques bugs récurrents (perso invisible pendant quelques secondes, texte qui s'affiche mal sur l'écran...), cette bêta donne une idée très précise de ce que la version finale va nous proposer. Au risque de ne plus savoir quoi dire lors du test, laissez-moi vous décrire tout ce qui s'est révélé à mes yeux émerveillés...

World Tour : un vrai petit tennis-RPG

En plus des modes Exhibition et Tournoi habituels, Virtua Tennis 2 propose un nouveau mode Entraînement, qui vous propulse aux quatre coins du monde et tente de faire de vous un numéro 1 mondial en puissance. Tout commence par une phase de création de personnages assez rigolote puisque vous décidez de l'apparence de vos persos (un homme et une femme). À vous de modifier leur visage, leur corpulence, leur taille, leurs cheveux, leurs tenues... Chacun peut personnaliser son avatar à sa convenance. S'ensuit alors un long parcours du combattant, rythmé par des entraînements à répétition et des tournois sans fin. Chaque caractéristique de votre



personnage peut être améliorée : service, puissance du coup droit et du revers, capacité à croiser et trouver des angles, efficacité de la volée, vitesse de déplacement... Vos entraînements vous amènent à vous améliorer dans tous les domaines. À l'instar du premier Virtua Tennis, les épreuves imposées se révèlent souvent assez loufoques, mais en même temps, elles ne sont franchement pas évidentes. Passons-les rapidement en revue. L'épreuve « Danger Flag » vous invite à récupérer des drapeaux disséminés sur le court sans vous faire toucher par les balles que vous envoient des machines. Pas facile, car elles anticipent extrêmement bien vos mouvements ! Le « Bull's Eye », lui, se concentre sur votre volée. Une machine vous envoie une balle et vous devez la faire retomber au centre d'une cible, de l'autre côté du court. Pareil pour « Alien Force » : des machines qui forment des rangées façon Space Invaders vous assomment de balles et le but est de leur renvoyer dessus. Du côté du service, on remarque le « Prize Sniper ». Des objets tournent sur un tapis roulant et vous devez les toucher avec votre service. Les plus petits sont évidemment ceux qui valent le plus de points... Enfin, pour améliorer votre jeu de fond de court, il existe deux épreuves spécifiques : le « Tank Attack » et le « Disc Shooter ». Le premier voit deux machines lanceuses de balles (relookées en tanks) évoluer dans la moitié de terrain adverse. Il faut leur renvoyer leurs balles jusqu'à les démolir. Le « Disc Shooter », enfin, est un véritable Othello (!). Vous devez toucher les bons pions noirs pour qu'ils se retournent et deviennent tout blancs. Précision absolue requise... Ajoutez à cela les magasins dans lesquels



L'Othello revu et corrigé façon Virtua Tennis.

en bref

LE FRAG HUMILIANT DU MOIS

Alors que le roi de Suède, Carl XVI Gustaf, visitait tranquillement une réserve ornithologique près de Varberg, une tarte à la crème projetée avec violence vint s'écraser sur l'auguste tronche du monarque. Le responsable de cet attentat pâtissier, âgé de 16 ans, risque de 6 mois à 4 années de prison ! On ne rigole pas avec la monarchie !



Télex

Les jeunes japonais possesseurs de PSone pourront désormais réviser leurs cours avec Ultraman Cosmos, Doraemon, Sailormoon, ou encore les personnages de l'univers Lego dans une série d'éducatifs mettant en scène les héros sus-cités. Moins chiant que les cahiers vacances, à n'en pas douter.

JOSÉ BOVÉ ET DON JUAN SUR XBOX

Voici « Bistrot Cupidon », une simulation de drague en cuisine. Le héros du jeu est un cuisinier qui va devoir préparer des petits plats à 12 clientes, et ainsi écouter leurs malheurs tout en salant leur sauce. Disponible pour la sortie de la machine au Japon.

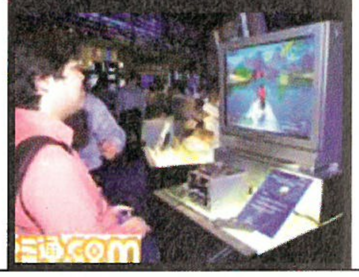


Télex

Le jeu devenu dessin animé devient désormais un film ! Sakura Taisen devient donc un long métrage d'animation qui sera diffusé sur les écrans nippons en décembre. www.famitsu.com/entertainment/news/2001/09/21/asx/sakurawar.asx

GAME Q (PHOTOS Q)

C'est le 6 octobre dernier que Matsushita a enfin révélé le nom de son lecteur DVD compatible avec les jeux GameCube. Son nom ? Q. Oui Q, comme la lettre de l'alphabet. Encore des mois de jeux de mots pourris en perspective dans votre magazine préféré.





SILENT HILL 2 COLLECTOR



Avis aux collectionneurs. Konami sortira un coffret collector de Silent Hill 2, contenant divers suppléments, dont un making of du jeu de 32 minutes ainsi que des interviews des développeurs. Outre les démos des prochains jeux de l'éditeur (Pro Evolution et Metal Gear), le « Digi Pak Collector » contiendra aussi un sticker conçu à partir d'illustrations tirées du jeu.



Télex

Sur le site officiel japonais de la Xbox, il sera possible de télécharger un calendrier pour son ordinateur, aux couleurs de la console obèse bien entendu. http://xbox.jp/club/download/index.html

LE TGS PRINTEMPS 2002 ANNULÉ



Le Tokyo Game Show qui devait se dérouler au printemps 2002 est annulé. La décision vient du manque de visiteurs et d'exposants. Selon la CESA, société organisatrice du salon, depuis 1999, l'événement ne comptait que 130 000 visiteurs. Pire encore, le dernier en date n'a pas dépassé les 118 000 personnes. Désolé Greg, tu vas devoir rester en France l'année prochaine !

Télex

Entre le 24 et le 30 septembre dernier, il s'est vendu 40 565 PlayStation 2, et seulement 21 337 GameCube. Dans le même ordre d'idées, il s'est vendu 61 556 Game Boy Advance et seulement 1 885 WonderSwan Color.

DES « MOTOS » SUR « CIRCUIT »

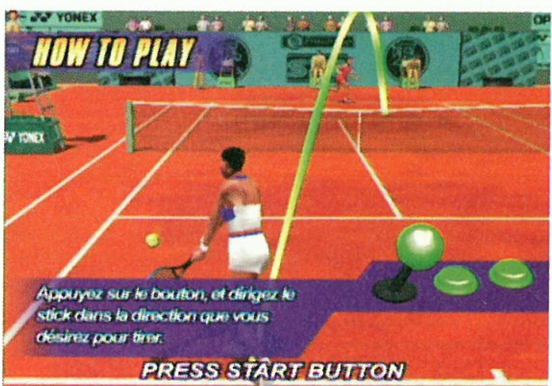
Sur le circuit Twin Ring de Motegi, Namco organisait une démonstration de son jeu Moto GP2 sur PlayStation 2. L'occasion pour des pros comme Valentino Rossi (1er plan sur la photo) de vérifier si leurs performances ont été respectées, puisque l'équipe du jeu était elle aussi présente. La buvette était tenue par Paul Belmondo.

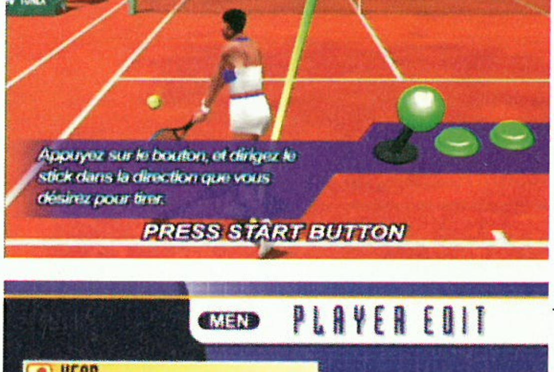


vous achetez de nouveaux terrains et vêtements, les périodes de repos obligatoires (vous avez une petite maison, que vous placez n'importe où sur la carte du monde ; dedans, vous pouvez laisser passer une semaine pour vous reposer - attention au calendrier des compétitions - regarder les caractéristiques de vos joueurs, etc.) et les compétitions qui s'enchaînent sans cesse, et vous obtenez un mode World Tour qui vous scotchera pendant quelques dizaines d'heures. Ça me rappelle le mode Quête de World Court Tennis, sur ma bonne vieille Nec...

Et le reste ?

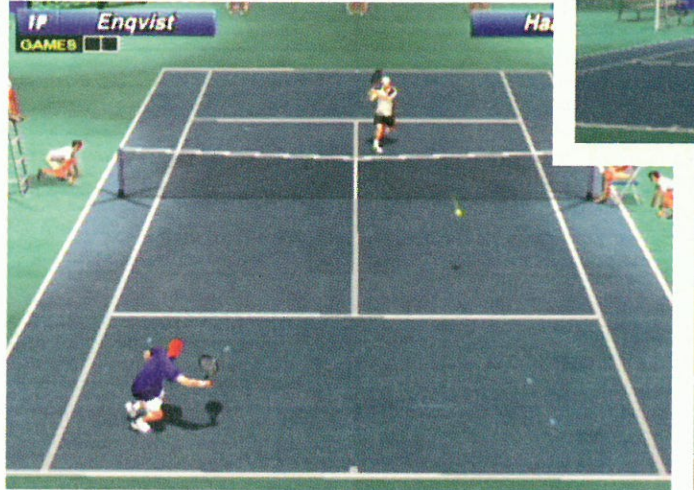
Eh bien le reste est merveilleux, tout simplement. Je ne reviendrai pas sur la jouabilité, que j'ai déjà évoquée (ah si, juste un truc : il y a désormais 3 boutons, le lob ne s'effectuant plus en appuyant sur les deux touches principales mais redevenant indépendant), mais je parlerai par exemple du nombre de courts disponibles, qui a littéralement explosé pour atteindre ici le nombre record de... 28 ! Bon, d'accord, certains décors sont les mêmes à différentes heures de la journée (exemple : Rio de Janeiro en début et en fin d'après-midi), mais si on compte les courts strictement « originaux », il y en a tout de même une petite vingtaine.

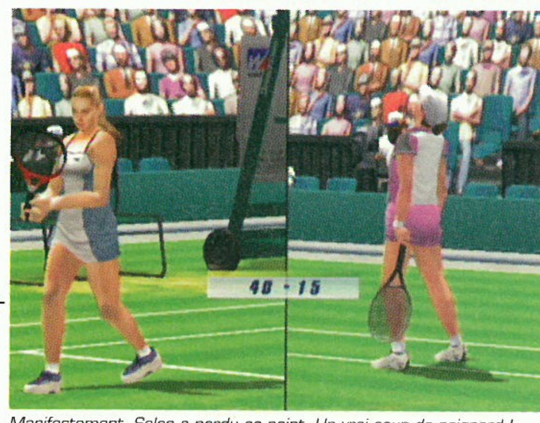






La phase de création de votre personnage pour le World Tour.





Manifestement, Seles a perdu ce point. Un vrai coup de poignard !

Voilà, ça c'est cool et ça n'était pas compliqué à faire, bravo ! Du côté des personnages jouables, on retrouve les seize personnalités dont je vous ai déjà parlé le mois dernier, auxquelles il faut ajouter deux joueurs singuliers : King et Queen (!). Comme vous vous en doutez, ce sont les persos cachés du jeu et ils ont tous les deux un look rétro années 20 assez singulier, avec raquettes en bois et tout et tout. Mon grand sens de l'observation me pousserait à dire que Queen c'est Suzanne Lenglen ; quant à King, j'avoue que là, je sèche...

D'autre part, la vue déjà existante dans la première version, et accessible à tout moment par le biais de la touche Y (la verte), vous place toujours derrière votre personnage, mais en beaucoup plus jouable ! Même si, je vous l'accorde, la vue de base permet de mieux construire son jeu. Cette option n'est évidemment pas disponible en mode Deux Joueurs. On regrettera enfin que le nombre de sets soit toujours limité à... un ! Six jeux gagnants + un tie-break c'est bien, mais l'option 3 sets n'aurait certainement fait de mal à personne. Enfin, c'est à ce genre de détail que l'on se rappelle que Virtua Tennis 2 est avant tout un jeu d'arcade. Profitez bien de ces quelques nouvelles photos avant le test complet, le mois prochain. En attendant, moi j'y retourne...





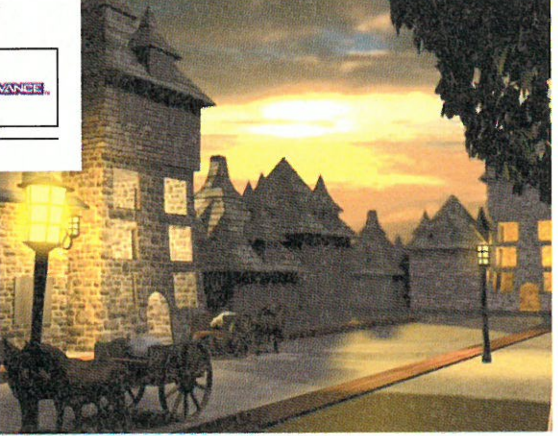
Kyskrew

GAME BOY ADVANCE

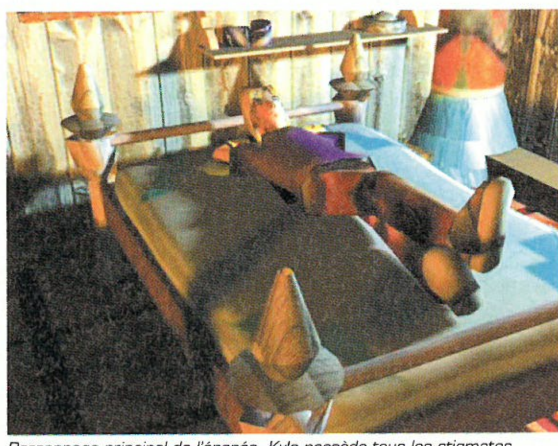
Ils se (sur)nomment DarkLord, Lenain, Krine ou Master Limubai. Une fine équipe de 37 passionnés qui, histoire de passer le temps, a décidé de s'investir dans une belle aventure : développer un jeu vidéo, et plus précisément un RPG, par des fans, pour des fans. Après plusieurs mois de travail acharné, Kyskrew prend forme aujourd'hui. Ainsi, même s'il garde une petite touche amateur (ne voyez rien de péjoratif à cela), le projet prouve au moins que le jeu vidéo reste avant tout une histoire de passion. Scénario recherché, réalisation d'étonnante qualité (à la vue des moyens disponibles), musiques vraiment excellentes, Kyskrew humilie le triste « jeu vidéo business ». Alors, si vous voulez filer un coup de main, envoyer des messages de soutien sympatoches ou tout simplement vous renseigner sur cet intéressant projet, une seule adresse : www.kyskrew.fr.st. Et puis, de la part de toute la rédac de Joypad : « Bon courage, les gars ! »

Éditeur : (indéfini) • **Machines :** PS2/GBA
Sortie en Europe : Courant 2002





Avec son univers mêlant heroic-fantasy et influences manga, Kyskrew rappellera de bons souvenirs aux amateurs des vieux Final Fantasy.



Personnage principal de l'épopée, Kyle possède tous les stigmates de l'Élu nonchalant qui prendra tardivement conscience de son rôle.

Burnout



Le gameplay pourrait être poussé bien plus loin, mais il s'avère tout de même fun et efficace.

Cette fois, nous avons reçu une version preview de Burnout. Le jeu étant prévu pour la fin du mois, le test est donc finalement repoussé à notre prochain numéro. Cela dit, nous avons enfin pu nous attarder plus longuement sur le nouveau jeu de course d'Acclaim et nos impressions restent plutôt bonnes. Question réalisation, rien ou presque n'a changé : le jeu affiche toujours des graphismes attrayants, même si l'alliasing vient encore une fois fatiguer les mirettes... Mais bon, on finit malheureusement par s'y habituer ! Sinon, c'est toujours aussi speed (60 Hz proposé, merci !), bourré de trafic et donc d'accidents en pagaille. Le gameplay, malheureusement peu poussé (impossible de dévier les voitures du trafic de leur trajectoire, dégradations passagères sur les véhicules...), s'est tout de même révélé assez efficace en termes de fun et de sensations. Les accidents sont sympas mais manquent encore un peu de pêche et de variété... L'un dans l'autre, je dois avouer avoir passé un moment plutôt distrayant en compagnie de cette bêta. En bref, c'est de l'arcade et de l'accessibilité immédiate (on se pose des questions quant à la durée de vie et l'éventuelle lassitude qui pourrait s'installer), certes, mais c'est aussi du speed, du fun et des sensations ! Allez zou, rendez-vous le mois prochain pour le test complet !

Éditeur : Acclaim • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Fin novembre 2001





Impossible de dévier cette caisse pour provoquer un accident dans le trafic... Dommage, il eut été vraiment fun de pouvoir ralentir vos poursuivants de cette manière !

en bref



UNE MACHINE À LAVER LES ANIMAUX

Dans le Rhône, un magasin propose aux propriétaires de chiens et de chats de laver leurs compagnons dans une machine automatisée. L'eau arrive sur l'animal « sous forme de cône » à 37 degrés, puis un shampoing à base de jojoba lui est administré. Le rinçage, quant à lui, dure quelques secondes, et le séchage vingt minutes. C'est trop bien le progrès !



Télex

Starbreeze Studios a annoncé le développement de The Cleaners (nom provisoire), titre à mi-chemin entre le shoot et le RTS sur Xbox. Rappelons que ce sont eux qui bossent actuellement sur le magnifique Enclave. L'équipe est au complet, et prévoit 18 mois de développement.

GEMNA ONIMUSHA

La version légèrement remaniée pour la Xbox du hit PS2 s'annonce bien. Il y sera possible de se déguiser en ninja, de tuer des poupées hantées, d'expérimenter de nouvelles techniques de combat et d'augmenter sa force avec des sphères vertes. Disponible avec la console au Japon.



Télex

Nintendo a annoncé son désir d'investir entre 83 000 et 122 000 dollars (environ 591 000 à 870 000 F) pour aider de petits développeurs ayant des idées à créer de petites démos, un peu comme le scénario Pokémon ayant déjà prouvé son succès. Ces montants représentent environ 10 à 20 % du budget global d'un jeu à l'heure actuelle.

LE TAXI FOU !

Aux Japonais qui réserveront « Crazy Taxi » version PS2 sur le site de vente online de Sega, un petit cadeau sera offert sous forme de petite voiture jaune censée évoquer celles que l'on retrouve dans le jeu.




PlayStation 2
airblade
BAS
HAUT
OUBLIEZ TOUT CE QUE VOUS SAVIEZ SUR LA GRAVITÉ.
PS2
PlayStation 2
AIRBLADE™ © 2001 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE. DÉVELOPPÉ PAR CRITERION GAMES LIMITED. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Made in Europe

Test Drive

La grande série des Test Drive continue de faire des petits. Après Test Drive Offroad Wide Open (voir rubrique Zapping), c'est Test Drive (tout court) qui est prévu pour le mois de mars 2002. Prions les mains jointes pour que ce que nous annonce Infogrames se vérifie par la suite, avec une version jouable par exemple. Une vingtaine de bagnoles de sport seront à votre disposition pour mettre le souk dans 4 villes très détaillées et reproduites de façon fidèle. Évidemment, il y aura Londres et Frisco. J'pense qu'il serait de bon ton de changer d'endroits parfois ; à croire que ces 2 localités sont les seules à pouvoir procurer des







Quelques éclats de verre mais pas de dégâts, semble-t-il, sur la carrosserie.

sensations de conduite. Enfin passons. Les flics au c..., il faudra les semer à fond les ballons au travers d'un trafic dense, tout en évitant les piétons. De plus, de nombreux éléments de décor pourront être détruits, pour une immersion totale. On nous promet également une physique réaliste de ces voitures (Jaguar XK-R, Viper, Nissan Skyline...) et des conditions climatiques changeantes, avec de « zolis » effets sur les caisses et dans le ciel. Un titre que nous allons donc surveiller de près, d'autant qu'il sortira aussi sur Xbox.

Éditeur : Infogrames • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2002

Inspecteur Gadget

GAME BOY ADVANCE

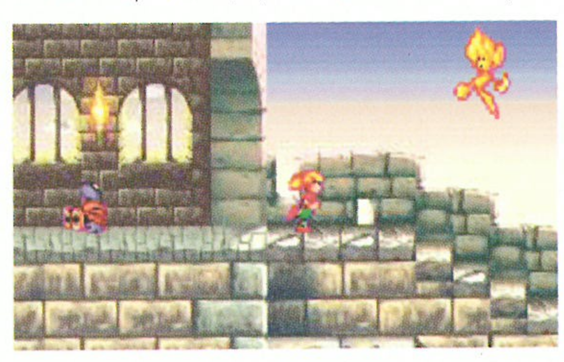






Finaud est déguisé en pingouin !

Tiré du dessin animé éponyme mettant en scène l'anti-héros le plus customisé de la planète, Inspecteur Gadget vous convie à un jeu de plateforme qui s'adresse en priorité aux très jeunes joueurs. Assez classique dans son déroulement, le jeu vous proposera d'affronter les sbires du Docteur Mad, le temps de collecter un maximum de pièces d'or, façon Mario. Quant au concept, l'interface autorise à tout moment la possibilité de switcher entre les différents personnages (Gadget, la fillette, le chien Finaud) pour utiliser une compétence particulière et franchir intelligemment les obstacles hétéroclites. Le cabot jaune jouit par exemple d'un double saut, tandis que la nièce de Gadget a la faculté de téléguider les machines pour les faire exploser à des endroits précis. Graphiquement fort coloré, on retrouve dans ce jeu les teintes de la série enfantine de Jean Chalopin, ainsi que des animations qui frisent la perfection. Sachez pour l'anecdote que le premier stage se déroule à New York, et que, suite à la tragédie du 11 septembre, les Twin Towers ont été retirées du décor. Prévu pour la fin du mois de novembre, admirez pour l'instant ces clichés superbes, en attendant le « Gogo-Gadget-O-Test » ultime !



Éditeur : Light and Shadow (LSP)
Machine : Game Boy Advance
Sortie en Europe : Fin novembre 2001

en bref



FORFAIT DÉBARQUEMENT



Après Sega, c'est au tour de Capcom de commencer à lancer des jeux en Java pour les téléphones portables. Le premier d'entre eux sera le cultissime Commando, suivi de deux jeux de réflexion originaux, Puzzle Makaimura et Kumitate Kobun. Rahhh, Commando !

Télex

Todd McFarlane participera à l'élaboration de personnages sur Shrek Xbox, mais pas de Spawn à l'horizon, l'heure n'est pas au cross-over. Shrek est annoncé pour le 15 novembre, le jour de la sortie de la machine aux États-Unis.

THE ROCK UNDEAD

C'est à l'Alcatraz, restaurant branché de Tokyo, qu'a eu lieu une soirée Silent Hill 2. Les serveurs étaient grimés en morts et les assiettes presque remplies de vomi. Ceux qui ont fini leur « repas » ont eu droit à un DVD du making of du jeu.



Télex

Le site www.vykkerslabs.com a ouvert. Il s'agit d'un site de propagande pour la compagnie Vykkerslab, la compagnie pharmaceutique et alimentaire qui fait tant de tort à Abe dans le monde d'Oddworld. C'est juste de l'humour, rien de très intéressant sur Munch's Oddysee.

MEGARACE III REPOUSSÉ

Cryo annonce que la sortie de Megarace III sur PS2 est repoussée au 14 novembre. Comme nous savons que la terre entière attend impatiemment le retour de ce titre de course futuriste, voici une photo pour patienter.



UN DOOM-LIKE DE PLUS POUR GBA

Inspiré du futur film avec Antonio Banderas, Ecks Vs Sever de Crawfish vous proposera de trucider des truands et autres crapules. Ce Doom-like vous réservera 14 niveaux de frags intenses, ainsi que la possibilité de jouer à deux via le câble Link.





en bref

DES POULETS SORCIERS !

Des policiers d'un État de l'ouest du Venezuela, accusés de douzaines d'assassinats, ont fait appel à la magie noire pour tenter d'échapper aux poursuites judiciaires. Un autel satanique garni de photographies des magistrats a été retrouvé chez les intéressés. « Ils avaient recours à la magie noire (...), essayant de causer la mort par des méthodes surnaturelles », a expliqué le procureur Isais Rodriguez.



Télex

Après Soul Reaver 2... c'est au tour de Blood Omen 2 (prévu sur PS2 et Xbox) d'inaugurer son site à l'adresse www.eidosinteractive.com/gss/legacy/bloodomen2/main.html. En fait, il est accessible à partir de www.legacyofkain.com, mais seulement en choisissant la langue US...



GOEMON AU V.I.P. ?

Le bon héros comique de Konami a subi un super lifting. Voici donc l'horreur qu'est devenu Goemon, qui est, je le rappelle, un ninja poète comique à la base. Le jeu sortira au Japon le 22 décembre.

Télex

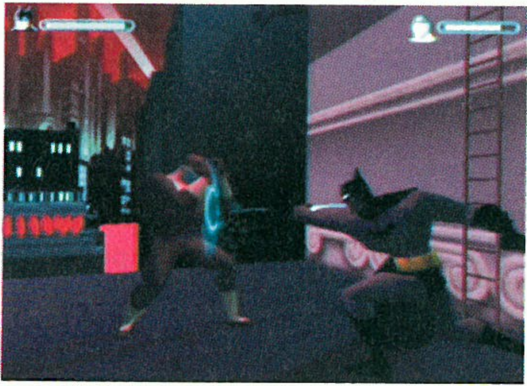
La dernière mouture du base-ball de Sega, Pro Yakyû Team o Tsukurô&asobô !, plante. « Vous avez beau gagner la League, il arrive que vous ne puissiez continuer le tournoi japonais », a déclaré un responsable de la communication. Les acheteurs japonais pourront échanger leur jeu gratuitement, bien entendu.

FINAL FANTASY, AGAIN

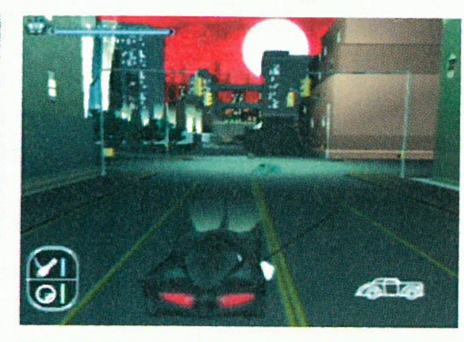
Après le film et ses résultats catastrophiques, Squaresoft retente pourtant l'aventure, en utilisant cette fois le nom de leur saga best-seller pour une série télévisée. Bien entendu, une adaptation en jeu du DA lui-même adapté du jeu est prévue. Vous avez compris ?



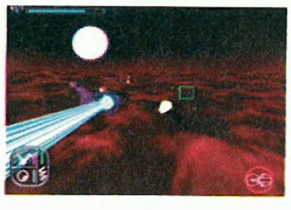
Batman Vengeance

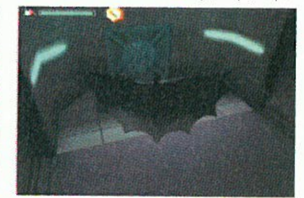


Les bastons sont rapidement répétitives !



La fidèle bat-mobile est l'équivalent du Tornado de Zorro !





En déployant ses ailes, Batman fait du vol plané ! Flap, flap, flap !

Batman est le super-héros le plus nombriliste du monde. Chaque accessoire doit porter son nom : le bat-grappin, le bat-boomerang, la bat-mobile, la bat-cave... Y a pas à dire, le Bruce Wayne y s'prend pas pour de la merde ! Si l'on était en droit de s'attendre à un bide avec l'annonce d'un nouveau titre inspiré de la chauve-souris, finalement, après avoir essayé une version jouable, Batman Vengeance laisse pensif. Parmi les points positifs, on remarque que l'ambiance du dessin animé est particulièrement bien respectée et restituée, tant au niveau sonore qu'au niveau graphique. On peut reprocher à ces derniers d'être minimalistes, mais en même temps ça correspond à l'œuvre originale. Conclusion, le jeu est tellement sombre qu'on a intérêt à pousser la luminosité de la télé. La plupart des super vilains sont présents : le Joker, Mister Freeze, Poison Ivy... Le jeu se divise en 5 chapitres correspondant chacun à une aventure différente, découpés en sous-parties, avec des scènes d'action pure et de baston intéressantes mais répétitives à long terme qui alternent avec des phases où l'on conduit la bat-mobile ou le bat-avion qui semblent décevantes. Vu que la version n'était pas très stable, il faudra attendre le test pour avoir un avis définitif. En attendant, soyez « ok », soyez « in » et... soyez « bat » !

Éditeur : Ubi Soft • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Novembre 2001

Guilty Gear X







Les super attaques donnent parfois naissance à des scènes cocasses...

Sorti sur Dreamcast depuis la fin de l'année dernière au Japon, Guilty Gear X arrive enfin – c'est une surprise – sur PS2. À le regarder comme ça, superficiellement, ce titre ressemble à un jeu de combat 2D comme il en existe déjà beaucoup et ne se distingue guère. Pourtant, de nombreuses bonnes idées sont à signaler. La plus importante concerne sans aucun doute la jauge de « tension », qui se remplit lorsque vous vous montrez offensif. Cette jauge vous permet de sortir des super attaques (entre autres) et pénalise donc les « tortues » qui restent dans leur coin et ne jouent, au mieux, qu'en réalisant des contre-attaques. Le système de défense se veut très évolué (nous en parlerons davantage lors du test) et une technique de « mort instantanée » est présente pour tenter de renverser une situation désespérée (ne pas placer votre coup mortel vous enlève votre jauge de tension, ce qui vous limite sévèrement, attention). On apprécie ici le design cartoon des personnages, l'animation très fluide, l'action trépidante qui rythme chaque combat et les super pouvoirs souvent très impressionnants. Bref, même si Guilty Gear X ne révolutionne pas le genre, c'est tout de même, très certainement, un produit de qualité...

Éditeur : Sammy • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Novembre 2001



On appréciera le côté coloré du jeu, ainsi que les animations dynamiques.

Floigan Brothers



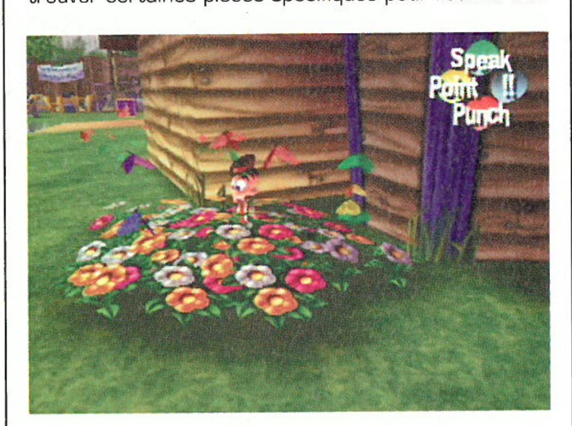
Éditeur : Sega
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : Novembre-décembre 2001

Voilà un jeu intéressant, drôle, et qui réussit un pari : faire d'un jeu un véritable dessin animé interactif sur console. Atypiques et drôlement attachants, les frères Floigan sauront certainement ravir un certain public constitué, en majorité, de tas de petits êtres hauts comme trois pommes...

Dans la famille Floigan (prononcez « Flo y gane », à peu de choses près), il y a deux frères différents comme le jour peut l'être de la nuit. L'un est grand, costaud, gentil et manifestement un peu simple d'esprit : c'est Moigle (prononcez « Moeuille gueule »). L'autre est petit, tout petit, et presque chétif, mais il est manifestement plus malin : c'est Hoigle. C'est ce personnage que vous incarnez, et votre but ici consiste en grande partie à communiquer avec votre « petit » frère. Un tutorial vous explique les bases à l'aide d'un petit jeu amusant où vous aidez Moigle à cuisiner des cookies. L'appendice boursouflé qui lui sert de ventre trahit d'ailleurs sa gourmandise... En quelques minutes, vous découvrez les possibilités qui vous sont offertes : embrasser Moigle, le frapper, jouer avec lui, lui apprendre des choses... Tout cela n'est pas gratuit, car en fonction de l'humeur de votre frère, certains événements bien spécifiques ont lieu. Heureux, il vous prend sur ses épaules et court à toute vitesse. En colère, il vous ratatine et vous envoie plusieurs mètres plus loin, dans les airs... Tout cela est prétexte à la mise en place de mini-puzzles qui prennent toute leur dimension pendant l'aventure.

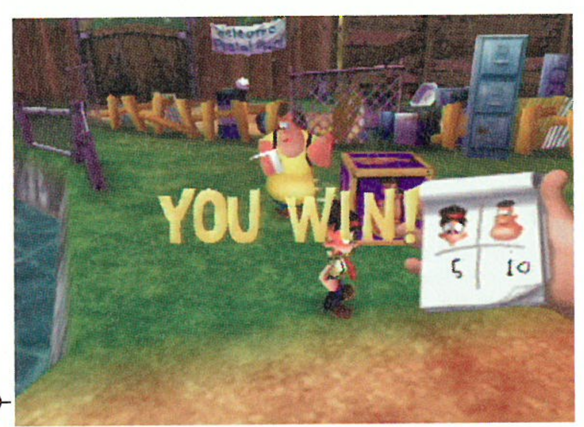
Le savant fou

En fait, le mode Scénario du jeu se résume à une intrigue bien mince. Moigle s'est mis en tête de construire une machine dont il garde jalousement le secret, mais il doit trouver certaines pièces spécifiques pour réussir son projet. Vous êtes bien sûr là pour l'aider, et c'est à partir de ce moment que tout commence. En rendant votre benêt de frère joyeux, triste, en le mettant en colère ou encore en lui donnant quelque chose à manger, vous déclencherez une nouvelle action possible, qui vous permettra d'atteindre tel endroit, pour récupérer tel objet, etc. Le principe est assez basique mais il fonctionne bien. Construit un peu comme une histoire, Floigan Brothers met en scène ses deux héros avec talent et on les observe avec un amusement évident (ils se parlent souvent). Le côté cartoon est évident (les objets et les personnages peuvent se déformer, les couleurs sont chatoyantes, Moigle collectionne les grimaces débiles...) mais il n'y a ici rien de trop exagéré ou lassant. Dans son genre (qui est rare), ce titre réussit donc à allier une jouabilité simple et instinctive à une réalisation de qualité. Et puis, il faut évoquer le scénario, bien déjanté, qui voit le maléfique Baron « Malodorous » survoler la propriété de nos deux héros et qui décide de les envahir en leur envoyant des chats (il y en a un très mignon d'ailleurs, qui sort ses griffes dès que Moigle a le dos tourné et qui appelle son Q.G. avec un talkie-walkie pour tenir son boss informé ; c'est délicieusement décalé). Un titre atypique et rafraîchissant, voilà ce qu'est Floigan Brothers. Il ne reste plus qu'à espérer que sa durée de vie ne soit pas trop courte, et surtout qu'il soit traduit en français...

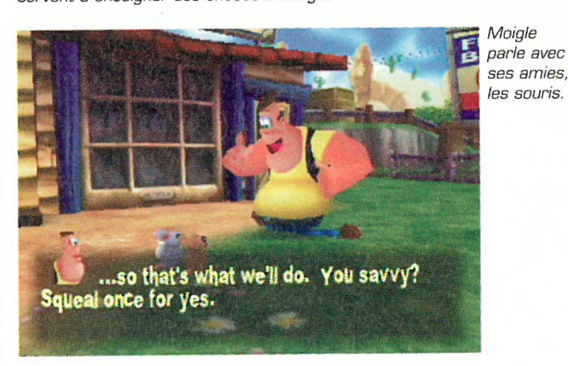




En pleurnichant, Moigle fait monter le niveau de l'eau...



Des mini-jeux vous permettent de gagner des points. Les points obtenus servent à enseigner des choses à Moigle.



Moigle parle avec ses amies, les souris.

en bref



LES PATTES DE LA MER

Au Mali, deux hommes ont trouvé la mort sur leur pirogue à Bamako à la suite de l'attaque d'un hippopotame. L'animal aurait fait chavirer l'embarcation avant de les piétiner. Pas cool...



Télex

Digital Leisure annonce l'annulation de Crime Patrol, une adaptation prévue du titre d'arcade du début des années 90, à cause des événements terroristes du 11 septembre.

COLIN MCRAE 3 CONFIRMÉ

Codemasters confirme ainsi la rumeur. Mais comment vont-ils réussir à améliorer ce chef-d'œuvre qui s'est déjà vendu à 4 millions d'exemplaires ? L'équipe de développement va concentrer ses efforts non pas sur les pistes et les voitures, mais sur la sensation de pilotage pour entrer véritablement dans la peau de Colin McRae. Accrochez votre ceinture !



Télex

Le portail officiel de la série d'Eidos, www.legacyofkain.com, s'est enrichi de fonds d'écrans, du thème principal de Soul Reaver 2, ainsi que d'une vidéo.

ENCLAVE TOUJOURS AUSSI BEAU

Starbreeze Studio a lâché quelques nouveaux screenshots de leur titre Xbox, au moment même où nous bouclons ce numéro ; en voici un. On vous promet d'en reparler et de vous montrer le reste dès que possible !



DE TOUTES LES COULEURS

Histoire de commémorer le passage des 20 millions de PlayStation 2 vendues dans le monde, Sony a décidé de couvrir la PS2 de toutes les couleurs. Cinq pour être plus précis (blanc, rouge, jaune, bleu et argenté), dans une édition ultra-limitée (666 consoles par coloris, et par région : Japon/US/Europe). Nom de code : « European Automobile Color Collection » Date de disponibilité européenne... euh bah dans ouat mille ans, et au Japon à partir du 8 novembre sur le site de Sony www.jp.playstation.com.



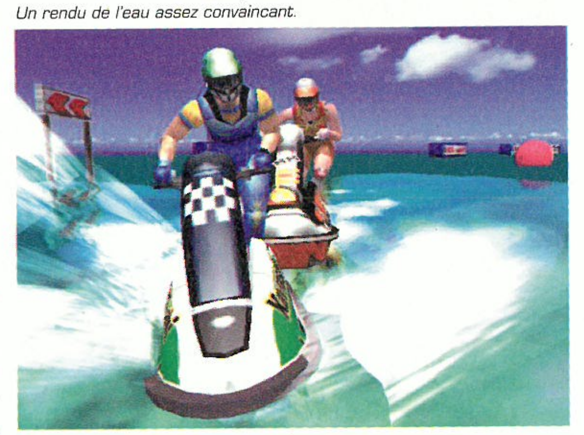


Jet-Ski Riders

Il y a quelques semaines, nous découvrions sur le Net le trailer de Jet-Ski Riders. Ce titre, développé par Opus (Surfroïd !) en partenariat avec Kawazaki, semblait disposer d'un moteur physique beaucoup plus pêchu que celui de Splashdown. On pouvait voir les jet-skis frapper la surface de l'eau de manière très dynamique et de bonnes grosses vagues bien gênantes, comme dans Wave Race sur GameCube (fabuleux !). Bref, plutôt encourageant. Il y a quelques jours, Eidos est venu nous présenter une version jouable de leur nouveau rejeton et là, patatras, une fois le pad en main, autant dire que notre enthousiasme est vite retombé. À ce stade du développement, les sensations ne sont pas au rendez-vous : si on ne rencontre pas les mêmes problèmes de gravité que dans le jeu d'Infogrames (ici, les jet-skis respectent la loi de Newton avec un certain réalisme), l'inertie des engins, beaucoup trop brutale, laisse franchement à désirer. En fait, à aucun moment on a l'impression d'évoluer dans un élément qui oppose de la résistance. À cela s'ajoutent de gros problèmes de timing pour la réalisation des tricks et une impression de vitesse bien mollassonne. Le rendu de la flotte, quant à lui, reste assez convaincant, sans toutefois être aussi photo-réaliste que celui de Splashdown. Bon, j'ai l'air de dramatiser mais attention, tout est encore possible ; rappelons qu'il ne s'agit que d'une bêta, donc pas de panique. Pour info, la version définitive proposera une petite dizaine de spots très inspirés de ceux de Wave Race et deux modèles de jet-skis (à bras et l'équivalent kawasakien des Sea-Doo).

Éditeur : Eidos • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Décembre 2001

Un rendu de l'eau assez convaincant.

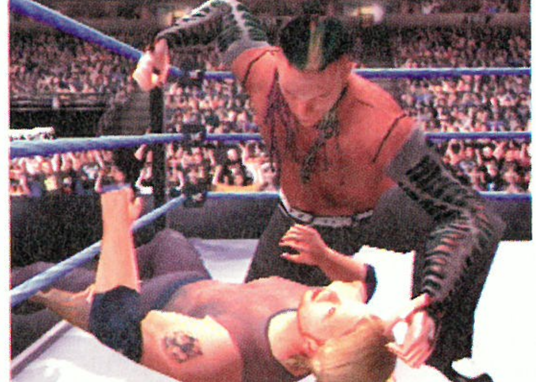


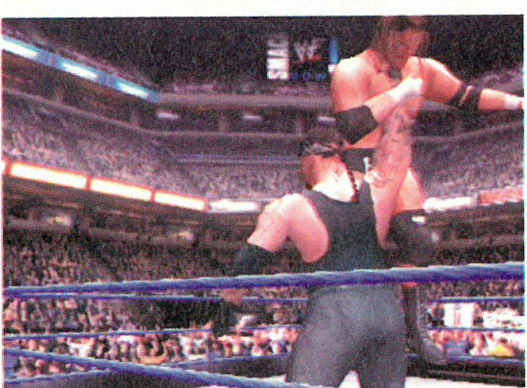
Ne jamais se fier aux photos des ralentis.

WWF Smackdown! : just bring it

On sait que le catch n'intéresse pas grand monde dans nos contrées, hormis deux, trois Américains exilés et Angel, mais le prochain Smackdown mérite malgré tout une petite « niouze ». Il faut préciser que, sur PSone, la série s'était illustrée par la qualité de son gameplay, chose suffisamment inhabituelle pour être soulignée. Outre un lifting graphique, ce volet 128 bits proposera des scènes d'entrée sur le ring très spectaculaires, des mouvements mieux décomposés, des animations faciales, un choix de 35 catcheurs (dont des « femmes »), quelques nouvelles techniques, ainsi qu'un nombre de compétitions revu à la hausse (Hell in a Cell matchs, TLC matchs, three Stages of Hell matchs et Slobberknockers). Vous pourrez d'autre part, comme dans n'importe quelle simulation de sport, créer votre machine à gnons via un éditeur de catcheurs et affronter trois potes en multijoueur (désolé, pas de mode online pour cette édition). Enfin, d'après les développeurs, le moteur 3D serait capable d'assumer la présence de neuf combattants sur le ring, et ce sans le moindre ralentissement. On a hâte de voir ça... À noter pour finir que le titre de THQ devrait en toute logique faire l'objet d'une adaptation Xbox.

Éditeur : THQ • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Décembre 2001





Le catch : un peu de finesse dans un monde de brutes.

en bref



COMMENT DEVENIR CÉLÈBRE ?

Si vous avez échoué lamentablement au super casting organisé par M6 pour son émission *Popstars*, vous pourrez toujours tenter une carrière de manager avec le prochain soft d'Eidos intitulé « 100 % Star », sur PSone. Vous commencez par créer votre groupe, avant de le propulser au sommet des charts et de vivre une gloire éphémère. Un concept très en vogue de nos jours !



Télex

Sony Computer Entertainement a décidé de s'allier avec Asutek pour la production de consoles PS2. Celle-ci aura lieu à Kunshan, dans la province de Jiangsu, à l'est de la Chine, dès novembre. Sur les 18 à 20 millions d'unités attendues, Asutek devra en produire 7 ou 8.

GIVE IT TO ME ONE MORE TIME !


D.R.

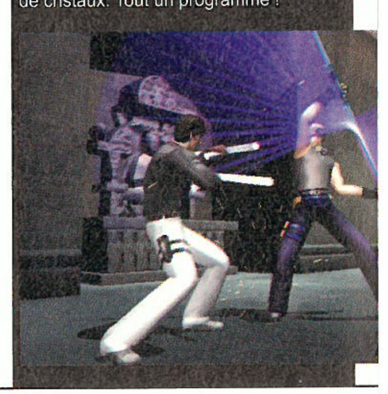
Hello les boys et les girls, c'est Britney qui vous parle. Je vais venir offrir to you myself sur le jeu vidéo, c'est cool. Et comme ça, vous pourrez découvrir ma vraie vie, you know, avec le glamour et les paillettes. Parce que je vous aime tous, I love you all, et c'est THQ qui va m'aider à mettre mes idées en place sur PS2 et GBA. Ouh yeah !

Télex

Shenmue II sortira en PAL le 30 novembre. En revanche, il est tout simplement annulé sur DC aux States ! Pourquoi ? Eh bien parce qu'il sortira... sur Xbox ! Sega signe là un gros coup et Microsoft s'en frotte les mains.

EVE OF EXTINCTION SUR PS2

Bruce Willis étant H.S. pour sauver la Terre, c'est un certain Josh Calloway qui sera chargé de sauver son amie et d'empêcher un détraqué de détruire le monde. Ce dernier a mis au point une arme redoutable, la Legacy, qui s'empare des âmes humaines et qui peut se transformer en diverses armes (fouet, épée...) en fonction de cristaux. Tout un programme !



en bref

UN BRAQUEUR ALCOOLO



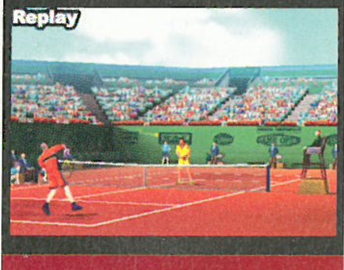
En Autriche, un braqueur au visage masqué par une culotte a tenté de dévaliser une Poste en brandissant une pancarte « C'est un hold-up ». Arrêté par la police, l'homme de 47 ans, sous l'emprise de l'alcool, affirme ne plus se souvenir des événements.

Télex

Depuis le 23 septembre, Canal J diffuse Re-7. Chaque dimanche à 18h30, vous pourrez retrouver en 25 minutes l'actualité du jeu vidéo présentée par Bertrand Amar.

C'EST D'LA BALLE !

C'est Chris qui va être content, puisque deux titres consacrés à sa discipline préférée vont arriver sur PS2 : Tennis Masters Series édité par Microïds et Centre Court Championship Tennis de Midas Interactive Entertainment. Ce dernier sera ostensiblement orienté arcade, avec la possibilité de s'affronter à 4, mais ne devrait pas bénéficier de licence officielle.



Télex

KCET et Sports Interactive (Championship Manager) ont mis leurs bases de données en commun pour étoffer le nouveau Pro Evolution Soccer sur PS2.

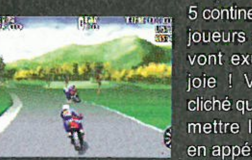
QUI EST JIMMY NEUTRON ?



Ce petit génie va débarquer sur grand écran le mois prochain aux States, avant d'arriver chez nous fin janvier 2002. Jimmy est un petit garçon qui aime bidouiller et inventer tout plein d'objets loufoques, dont les aventures seront transposées par THQ sur PS2 et GBA. Jimmy Neutron, Un Garçon Génial s'adresse évidemment aux plus jeunes joueurs.

MOTO GP SUR GBA

C'est THQ qui va développer le jeu de moto phare de Namco sur GBA. Moto GP promet 5 modes de jeu, 3 classes de moteurs et 20 circuits dispatchés sur 5 continents. Les joueurs motards vont exulter de joie ! Voici un cliché qui devrait mettre les fans en appétit !





Petit détail : le tableau de bord n'affiche pas la vitesse enclenchée.

Made in Europe

WRC



Éditeur : Sony C.E.E.
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : 28 novembre 2001

L'annonce de Colin McRae 3 fait déjà grand bruit auprès des amateurs de la série et de la discipline. WRC n'a pas le droit à l'erreur. La sanction serait immédiate, si vous voyez ce que je veux dire.

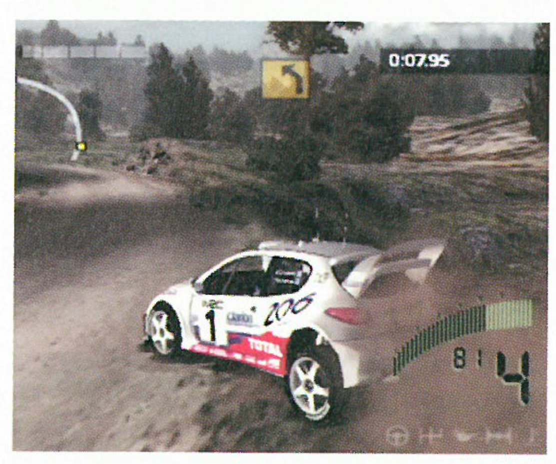
Dernier coup d'œil sur le très attendu jeu de rallye d'Evolution Studios. La prochaine étape sera évidemment le test officiel, dans le cas où la date de sortie ne serait pas retardée. Cette nouvelle version nous a permis d'en savoir un peu plus sur ce titre qui fait l'unanimité jusqu'à présent au sein de la rédac. Nous sommes nombreux à nous y être essayés pour avoir un élément de comparaison avec l'ancienne version. Traz et Willow, que je salue au passage même si je les ai sur le dos toute la journée, ont ressenti comme moi les quelques améliorations. Mais à quelques jours de sa sortie, prévue pour le 28 novembre, il reste encore du boulot aux développeurs pour finaliser WRC.

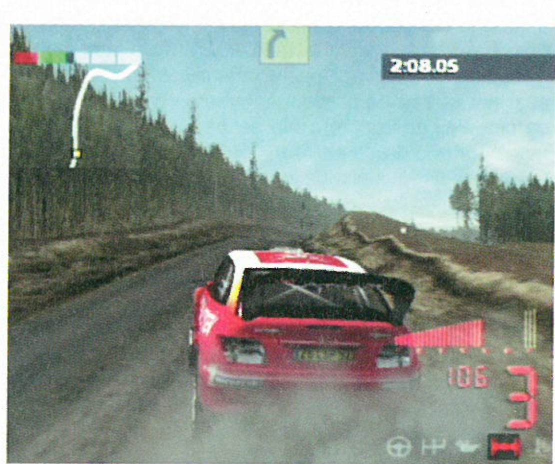


Bris des glaces et des phares, mais pas de dégâts sur la carrosserie.

On y est presque... enfin, pas tout à fait

Tout d'abord, la sensation de vitesse se fait davantage ressentir lorsque l'on pilote en vue plein écran. En revanche, les très belles vues intérieures mais injouables, faute de voir la piste, ainsi que la vue capot, donnent encore cette mauvaise impression de rouler à 80 alors que le compteur affiche 170 km/h ! Graphiquement, ça s'annonce toujours aussi beau ; le clipping est de moins en moins présent et le moteur affiche très loin. Les voitures sont quant à elles mieux modélisées ; les roues ne ressemblent plus à celles d'une bicyclette, mais bien à des pneus de voiture de compétition. Côté conduite, là encore, les développeurs ont amélioré le système de... conduite. La physique des bagnoles a été retouchée, mais elles ont toujours la fâcheuse tendance à pivoter sur un axe central. Vous savez, comme si elles étaient plantées sur un pic





En vue extérieure, admirez les nuages de fumée volumétrique.

pour faire griller les brochettes. Mais là où ça merdouille le plus, c'est au niveau des sensations de pilotage, quasiment inexistantes. Quel que soit le revêtement (gravier, asphalte, neige, verglas), on a l'impression de rouler sur coussins d'air. On ne sent absolument pas la piste, ce qui empêche d'apprécier les courbes qui suivent. De plus, il n'y a aucun grip, donc aucune reprise d'adhérence après un dérapage ou un virage serré, et les pneus ne patinent pas. Faudra me corriger tout ça, les gars ! Voilà, vous savez tout sur WRC qui, on l'espère, ne présentera plus ces défauts à la fin du mois... Alors quand je dis qu'on y est presque, c'est parce que je suis un petit gars optimiste. Dans le cas contraire, WRC sera un jeu idéal pour vos barbecues.

Virgin Interactive sur GBA

GAME BOY ADVANCE

Éditeur : **Virgin Interactive**
Machine : **Game Boy Advance**
Sortie en Europe : **Hiver 2001**

Développés par Titus Interactive, ces 3 jeux ne s'inscriront sûrement pas dans les annales de la GBA, mais devraient tout de même nous procurer quelques menus plaisirs.



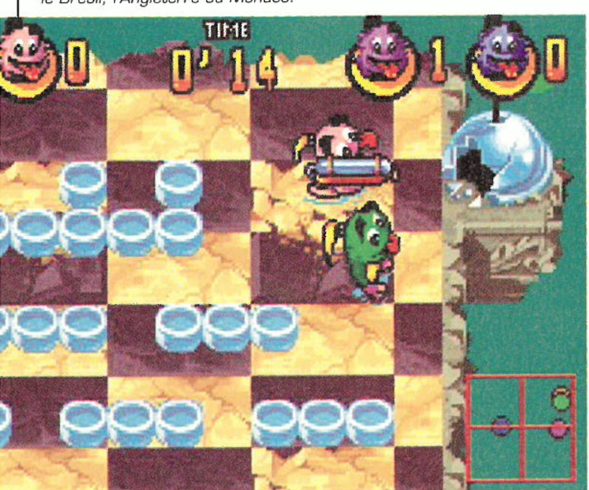
Sam, l'homme des cavernes, doit trouver de la nourriture pour sauver son village de la famine.

Et puis, il paraît que les plaisirs les plus simples sont les meilleurs. Ainsi, on ne trouve qu'un jeu original, Planet Monsters, sur les 3 proposés par Virgin Interactive, puisque Kao le Kangourou est disponible depuis l'année dernière sur Dreamcast, alors que Prehistorik Man est apparu pour la 1re fois sur la Super NES de Nintendo, avant d'être adapté sur GBC puis GBA. Ces 3 titres signés Titus Interactive s'adressent, de par leurs graphismes colorés et leurs gentils protagonistes, aux plus jeunes joueurs. Ce qui ne rime pas forcément avec débiles.

Plates-formes en tout genre

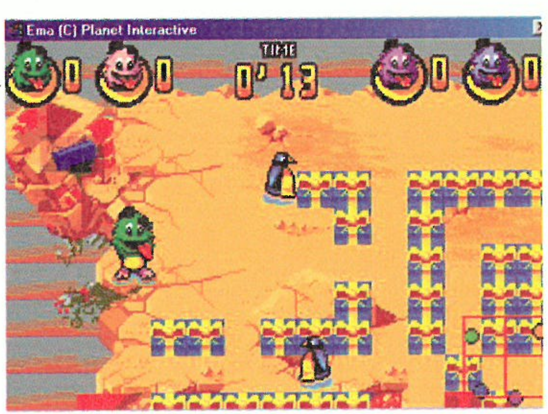
Kao le Kangourou vous invite à guider cet animal australien dans sa contrée natale, en le faisant sauter, gambader, bondir, et bien sûr cogner grâce à ses gants de boxe, ou encore utiliser sa queue en guise d'arme. L'action est basique mais variée puisque notre wallaby conduira un scooter des mers, sautera en parachute, pilotera un avion et fera du snowboard. Qui a dit que le kangourou était un animal stupide ? Cette aventure comportera 16 niveaux, répartis sur 45 mondes avec la présence de 4 boss. Les graphismes sont particulièrement riches et habilement colorés. Un petit jeu qui s'annonce plutôt sympa sur papier et que votre petite sœur devrait apprécier. Tout comme elle appréciera sans doute **Prehistorik Man**, qui met en scène Sam, cet homme des cavernes qui vivait heureux jusqu'au pillage de son village par une bande de dinosaures mal lunés. La réserve de nourriture ayant été réduite à néant, Sam aura pour devoir de la reconstituer, non pas en tuant des animaux ou en cueillant des baies sauvages, mais en troquant des os de dinosaures contre de la barbaque. Pour ce faire, notre homme devra affronter de nombreux ennemis et franchir 5 niveaux afin de localiser le cimetière des dinosaures. Enfin, **les Planet Monsters** sont, comme leur nom l'indique, de petits monstres au physique ingrat qui vont s'affronter lors de joutes mortelles où le gagnant sera le seul survivant. Planet Monsters rappelle Bomberman, avec ces blocs que l'on détruit et autres armes loufoques. Vous pourrez choisir entre 8 monstres et jouer en link avec vos potes sur 40 niveaux. Le but du jeu : tous les tuer, pas besoin de les dresser ni de les échanger ; il vous faudra les anéantir seul ou à plusieurs. Les graphismes sont réduits au minimum et majoritairement cubiques. On devrait retrouver ces 3 titres juste avant Noël.

Pas moins de 40 niveaux à visiter, dont le Groenland, la Hollande, le Brésil, l'Angleterre ou Monaco.





Kao peut sauter, utiliser sa queue en guise de gourdin, conduire un scooter des mers et faire du snowboard.



Pas question ici de les attraper, mais plutôt de tous les tuer, ces petits monstres.

en bref



DIVINE INTERVENTION



À Brest, dans une église, un organiste âgé de 76 ans s'est pris le tuyau de 13 kg de son instrument sur les pieds ! L'homme s'en est sorti sans blessure grave, mais très choqué par le vacarme sonore provoqué par l'accident. Qui sait, peut-être que Dieu est intervenu pour lui faire comprendre qu'il jouait comme un pied...

Télex

TDK vient d'acquérir les droits d'une série télévisée américaine, Ultimate Book of Spells, qui met en scène 3 apprentis sorciers, afin de l'adapter sur PS2.

DES JEUX SUR PORTABLES



On vous en parle depuis plusieurs mois déjà et ça se précise. Konami s'intéresse à l'affaire, puisque l'éditeur nippon participera au forum MGI (et pas MGS) réunissant les professionnels du portable tels que Ericson, Motorola, Nokia et Siemens. Toutes ces compagnies travaillent sur l'adoption d'un système de développement standard pour permettre la création de jeux sur mobiles.

Télex

Thierry Henry poursuit sa collaboration avec EA pour le millésime 2002 de FIFA puisqu'il s'est de nouveau prêté au jeu de la motion capture.

UN PARTENARIAT QUIKSILVER/ACTIVISION

Cette association entre O2, la gamme sport d'Activision, et la célèbre société de sports de glisse vise à promouvoir communément les licences Tony Hawk et Kelly Slater. Le but étant de crédibiliser la gamme O2 sur le marché du sport, cela permettra à QuickSilver d'habiller les sportifs des jeux de cette même gamme et de toucher encore plus de consommateurs.



DRIVEN SUR GBA

« Driven », c'est le film de CART (avec un « C », comme me le précise Trazom) dans lequel on peut voir l'invincible Stallone et la bombasse Estella Warren. Sachez que la version vidéoludique est prévue sur PS2 et GBA. Pour le plaisir des yeux, admirez ce nouveau cliché issu de la mouture 32 bits.



Made in Europe



Doom

Au début du FPS était Wolfenstein 3D, un jeu à polémique qui avait, à l'époque, fait couler beaucoup d'encre à cause de son univers politiquement incorrect. En effet, on pouvait y voir des croix gammées et un boss final apocalyptique en la personne de Mecha-Hitler. Ensuite est arrivé Doom, qui a amélioré considérablement la technique de la 3D par une meilleure optimisation des effets de zoom et de rotation. Pour cette conversion sur GBA, contrairement à ce que l'on pourrait croire, ce ne sont pas les lignes de codage de la version PC qui ont été utilisées, mais celles de la Jaguar (la très décédée 64 bits d'Atari) ! Ce qui expliquera par ailleurs l'absence des Cyber Demon et des Spider Mastermind de cette version, qui jouissent d'une taille trop imposante pour les capacités techniques de la nouvelle portable de Nintendo. Cela dit, rien ne nous empêchera de prendre notre pied comme avant, d'autant plus que la totalité des armes originales (tronçonneuse, shotgun, rocket launcher...) seront présentes ici. Avec ses 24 niveaux, ses 3 mondes et ses divers modes multijoueurs (Coopératif, Deathmatch), Doom sera, à n'en pas douter, le jeu gore du moment à posséder. Ah oui, j'oubliais : on pourra aussi se friter jusqu'à 4 joueurs avec une seule cartouche ! Bref, on a hâte de l'avoir entre les paluches !

Éditeur : Activision • Machine : Game Boy Advance
Sortie en Europe : Fin novembre 2001



En mode Coopératif, faites attention de ne pas descendre votre pote !



On retrouvera le classique Beholder mouvant !







Dans la mouture GBA, le sang sera vert !



Rayman M







Malgré une certaine corpulence, Globox fonce aisément pour attraper le Lum si convoité.

Dans la série on prend les mêmes et on recommence, je demande Rayman. Sauf que cette fois-ci, notre petit bonhomme démembré va devoir affronter ses potes, au nombre de 5, avec 3 persos cachés, dont Globox ou Hunchman, dans des joutes diverses et musclées : Courses, Shoot et « Capture the Fly ». Chacun de ces modes proposera pas moins de 3 niveaux où la quête du Lum est la pierre angulaire. L'intérêt de Rayman M se situe évidemment au niveau du multijoueur, avec 4 adversaires qui se livreront des batailles acharnées pour attraper les Lums, tout en évitant de se faire figer par les autres concurrents. Vous pourrez ainsi utiliser une variété conséquente d'armes pour les paralyser. Les graphismes chaleureux nous rappellent cet univers si caractéristique qui a fait le succès de Rayman et les personnages sont particulièrement bien animés, pour permettre un rythme soutenu. C'est un plaisir d'évoluer dans cette joyeuse pagaille avec un gameplay qui reste familier pour les habitués et néanmoins instinctif pour les néophytes. Rayman M s'inscrit élégamment dans la continuité de la série, à la manière d'un Crash Bash, en offrant un divertissement rafraîchissant sans utilisation abusive de la fameuse mascotte d'Ubi Soft.

Éditeur : Ubi Soft • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Novembre 2001

en bref



LE PASTEUR DE L'ENFER !



Au Togo, un pasteur de l'Église du Seigneur de l'Adoption a été mis en état d'arrestation après qu'on a trouvé chez lui une bosse de bossue, des œufs de vautour, une patte de hyène et des restes humains. L'homme est accusé de recourir aux sortilèges et autres fétiches pour recruter ses ouailles.

Télex

Grand arrivage dans la gamme Platinum sur PSone : Spyro 3, Crash Bash, le Livre de la Jungle : Groove Party et Disney's Aladdin : la Revanche de Nasira.

NAMCO, TEKKEN 4 ET LES SOUS



Vu le carton qu'est en train de faire Namco avec la borne d'arcade de Tekken 4 et prochainement avec toutes les versions consoles, l'éditeur a déjà commencé à exploiter le filon en vendant sur leur site Namstore (www.namcoarcade.com/namstore/index.asp) des produits dérivés du jeu. On trouve notamment des posters pour 10$ et des t-shirts pour 15$.

Télex

Pendant que Cryo peaufine son Zorro sur PS2 pour une sortie à Noël, vous pouvez toujours aller jeter un œil sur www.zorro.cryogame.com. Euh, question con : il est où Bernardo ?

CODEMASTERS SUR XBOX



L'éditeur anglais prépare, pour l'hiver 2002, TOCA Race Driver, Roger Lemerre La Sélection des Champions, Mike Tyson Heavyweight Boxing et Ultimate Blade of Darkness. Ce dernier est un portage PC de Severance Blade of Darkness, qui ravira notre vampire ibérique puisque l'équipe de développement madrilène prépare un titre d'une cruauté jamais égalée.

CONTRÔLE PARENTAL SUR XBOX



Microsoft a annoncé que sa console serait commercialisée avec un contrôle parental intégré. Les parents pourront ainsi restreindre l'accès de leurs chères têtes blondes à certains jeux par l'intermédiaire d'un système de mot de passe. La PS2 était jusqu'à présent la seule console à inclure un système de contrôle parental, mais celui-ci concernait les DVD et non les jeux comme ce sera le cas sur Xbox.

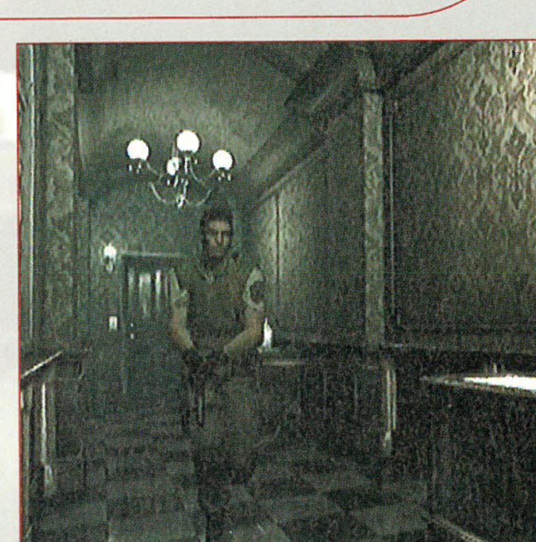
B I O H A Z A R D

ÉDITEUR : CAPCOM
MACHINE : GAMECUBE
DISPO. JAPON : 22 MARS 2002
DISPO. EUROPE : N.C.

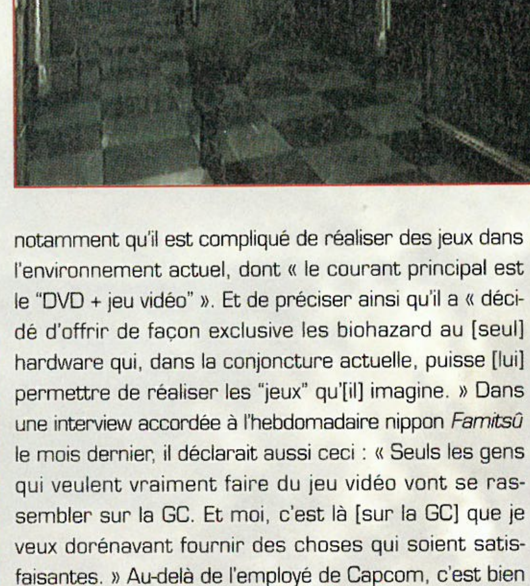
biohazard

CHOSE PROMISE, CHOSE DUE : CE MOIS-CI, NOUS VOUS FAISONS LA TOTALE SUR LE NOUVEAU BIOHAZARD. NOUVELLES PHOTOS, NOUVELLES INFOS, NOUS VOUS DÉVOILONS TOUT CE QUI PEUT ÊTRE RÉVÉLÉ ACTUELLEMENT SUR LE NOUVEAU MONSTRE DE CAPCOM ! ET EN PRIME, NOUS VOUS GRATIFIONS DE QUELQUES NOUVELLES FRAÎCHES SUR LES AUTRES « BIO » DE LA GAMECUBE !

L'arrivée de la série biohazard sur GameCube (et en exclusivité) va-t-elle, à moyen terme, tout bouleverser dans la lutte mondiale des constructeurs de consoles que sont Nintendo, Sony C.E. et Microsoft ? La réponse n'est pas évidente, mais il semble clair que ce changement devrait se révéler lourd de conséquences dans les mois à venir. Si Shinji Mikami de Capcom (directeur du développement de biohazard) a choisi de poursuivre sa légendaire série sur GameCube, ce n'est absolument pas par hasard. La principale raison à cela est, d'après Mikami, plus un rapport avec Shigeru Miyamoto de Nintendo qu'avec la GC. En effet, Mikami adhère totalement à la façon de penser le jeu vidéo qu'adopte Miyamoto. En tant qu'artisan du jeu vidéo, il ressent chez lui une résonance identique. Il faut bien se rappeler que le grand début de Mikami s'est fait sur une console Nintendo, la Super Famicom, avec notamment un jeu d'action fabuleux qui avait pour titre Aladdin. C'est sûrement dès cette époque que Mikami a pu sentir que l'approche de Nintendo convenait à la sienne. Sur la home page japonaise de Capcom, Mikami explique sa décision dans un texte qu'il signe de son nom. Il y dit



notamment qu'il est compliqué de réaliser des jeux dans l'environnement actuel, dont « le courant principal est le "DVD + jeu vidéo" ». Et de préciser ainsi qu'il a « décidé d'offrir de façon exclusive les biohazard au [seul] hardware qui, dans la conjoncture actuelle, puisse [lui] permettre de réaliser les "jeux" qu'[il] imagine. » Dans une interview accordée à l'hebdomadaire nippon *Famitsû* le mois dernier, il déclarait aussi ceci : « Seuls les gens qui veulent vraiment faire du jeu vidéo vont se rassembler sur la GC. Et moi, c'est là [sur la GC] que je veux dorénavant fournir des choses qui soient satisfaisantes. » Au-delà de l'employé de Capcom, c'est bien l'artisan du jeu vidéo Mikami qui parle ici. Attention, tout ceci ne signifie pas que Capcom ne développera plus sur PS2, bien au contraire. C'est simplement la série biohazard (et Mikami) qui se retrouve en exclusivité sur la console de Nintendo.



Eh ! M'sieur Chris, fil'nous un autographe st'euplé !



Les zombies sont plus terrorisants que jamais !

LE PLANNING DE L'ÉPOUVANTE SUR GAMECUBE

La seule date de sortie exacte que l'on connaisse actuellement est celle de biohazard, qui sera dispo le 22 mars prochain au Japon. Pour le reste, c'est encore le mystère le plus total. Il n'en reste pas moins que l'ordre de lancement des six différents volets est déjà établi. Mikami pense que le soft le plus attendu par les joueurs est le quatrième volet. Aussi, afin de ne pas retarder trop longtemps sa sortie, il lancera de « simples » adaptations du 2, du 3 et de Veronica (contrairement au premier volet, ils ne seront pas recréés). Histoire de vous éclairer, voici ce que donne le planning des sorties :

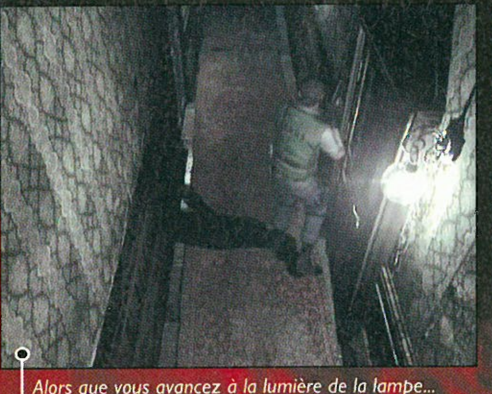
1 - biohazard (volet totalement recréé pour la GC)
2 - biohazard 0 (volet original GC)
3 - biohazard 2 (adaptation)
4 - biohazard 3 Last Escape (adaptation)
5 - biohazard CODE : Veronica Kanzenban (adaptation)
6 - biohazard 4 (titre provisoire, volet original GC)

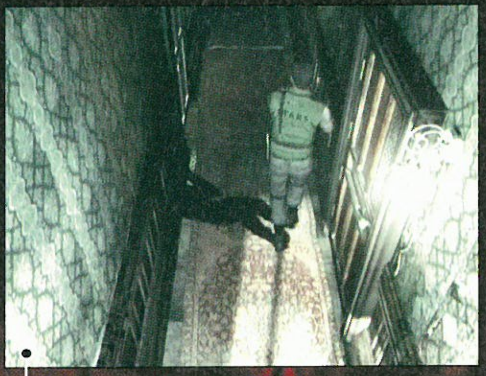
LE CAUCHEMAR DE VOS RÊVES

Penchons-nous maintenant sur biohazard. Comme nous vous l'expliquions le mois dernier, ce soft n'a plus rien à voir avec le jeu que nous connaissions sur PSone et Saturn. Techniquement foudroyant, il s'illustre par les impressions et atmosphères « brutes » qu'il dégage, par la sensation de réalité troublante (une « réalité » proche de celle que reproduit le cinéma) qu'il révèle. On a réellement l'impression d'y être. Au début de ce développement, Mikami se serait orienté vers un jeu très beau, mais qui, finalement, offrait un rendu qui donnait aux images une qualité « inorganique », avec l'impression de voir des écrans « morts », ne parve-

OMBRES ET LUMIÈRES

L'un des points les plus admirables dans ce soft, ce sera assurément la gestion des ombres et lumières en temps réel, et le jeu des contrastes inhérent à celle-ci. Pour tout dire, elles devraient jouir d'un rendu encore jamais vu dans un jeu vidéo. Le mélange des sources naturelles (clarté de la nuit, éclairs dans le ciel, flammes dans la cheminée, etc.) et des sources artificielles (lampes, lustres, etc.) s'ajoutera à tout le jeu des éléments en mouvement (persos, parties du décor), pour créer une ambiance visuelle on ne peut plus cohérente et réaliste. Bien que l'intégration de tous ces effets soit encore loin d'être achevée, les premiers éléments disponibles s'annoncent extrêmement impressionnants.


Alors que vous avancez à la lumière de la lampe...

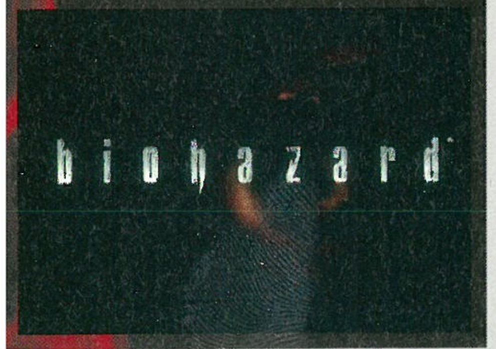

...un éclair vient illuminer le décor.

ıant à retranscrire aucune véritable atmosphère. l en est tout autrement aujourd'hui. Le jeu vit, resɔire et vous terrorise à chaque seconde. Les scènes d'extérieur ne devraient pas se limiter à l'effrayante ɔalade nocturne dans la forêt que l'on peut découvrir sur les premières photos. Si la disposition de l'intérieur du manoir reste quasiment la même que sur PSone, le jeu ne se traversera pas de la même façon. Les dispositifs (apparition des zombies, etc.) sont à 70 % différents de la version 32 bits. Mikami tenait vraiment à ce que la sensation de « survival » soit totale, même pour les joueurs ayant déjà retourné e jeu original dans tous les sens. De ce fait, il voulait que son équipe ne conçoive absolument pas ce développement comme un « remake », mais presque comme un véritable jeu nouveau, voire peut-être comme ce qu'aurait dû être le premier volet, si la technique l'avait permis.

ON A RÉELLEMENT L'IMPRESSION D'Y ÊTRE !

PAS D'ESPACE, NI DE MAJUSCULE

En arrivant sur GC, le hit de Capcom renaît totalement, à tel point que l'orthographe de son titre est elle aussi revue et corrigée. De cette manière, Capcom compte démarquer autant que possible ce jeu de la version PSone. Sur GC, le titre ne s'écrit donc plus « Bio Hazard », mais « biohazard ».



LE MEILLEUR EST ENCORE À VENIR

Outre ce prodigieux biohazard, cinq autres volets, dont trois adaptations, sont déjà prévus sur GC (voir encadré). Les premières infos sur les deux volets totalement originaux que sont biohazard 0 et biohazard 4 ayant commencé à filtrer, nous ne pouvons résister au plaisir de vous les dévoiler. Commençons par « B0 », un jeu originellement prévu sur N64. Totalement réorganisé pour la technologie GC, ce soft serait déjà assez avancé et devrait sortir moins d'un an après biohazard. L'aventure commence dans un train, avec un paysage qui défile en arrière-plan. Là encore, l'impression de réalisme naît de tout un ensemble de détails, comme les verres et les étoffes qui bougent légèrement sur les tables, selon les mouvements du train. Puis on plonge dans un tunnel, les lampes défilent à toute vitesse dans l'obscurité et les zombies surgissent ! Le système de jeu diffère des autres volets et on avance en changeant fréquemment de personnage. Quant à « B4 », il promet d'être très différent de tous les autres volets, afin de nous offrir une « horreur » nouvelle. Capcom garde encore secret le nom du directeur de ce long développement. Voilà, on n'en sait pas plus, mais une chose est sûre : grâce à Capcom, à Mikami et à la GC, vous jouerez bientôt aux jeux les plus effrayants jamais vus sur console !

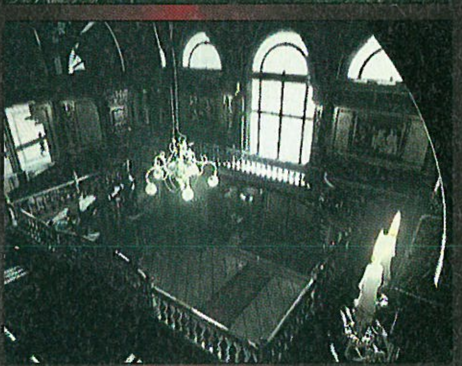
DES DÉCORS FANTASTIQUES

Totalement recréé pour la GC, biohazard jouit de décors d'une qualité infiniment supérieure à ceux de la version PSone. S'ils restent fixes (dans le sens où aucun mouvement de caméra n'opère), ils sont en revanche pour la plupart animés en différents endroits (herbes en mouvement, ventilateur en rotation, etc.) à l'aide de vidéos placées sur le décor (en MPEG 2). Du reste, leur rendu change superbement en fonction des éclairages, dont on ne peut malheureusement se rendre compte qu'en voyant le jeu en mouvement.









PAR ARUNO

ET C'ÉTAIT COMMENT AVANT ?

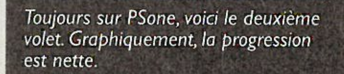
C'est clair, ce biohazard sur GC est beau à mourir. Du coup, on en oublierait presque les précédents volets, lesquels, à part le sublime CODE : Veronica, ont brusquement pris un terrible coup de vieux. Allez, pour rigoler, et aussi pour se rappeler de bons souvenirs, on vous les remet un petit coup !



Voilà le premier biohazard de la PSone. À l'époque (il y a plus de cinq ans !), on s'était pris une sacrée claque !



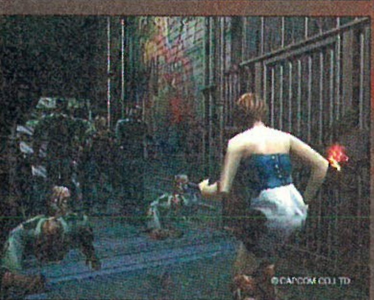


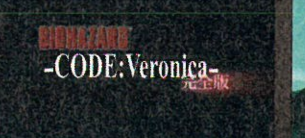


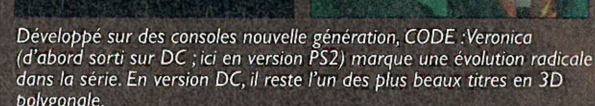
Toujours sur PSone, voici le deuxième volet. Graphiquement, la progression est nette.



Encore et toujours sur PSone, voici Last Escape, un troisième volet qui pousse la 32 bits de Sony C.E. jusque dans ses derniers retranchements.



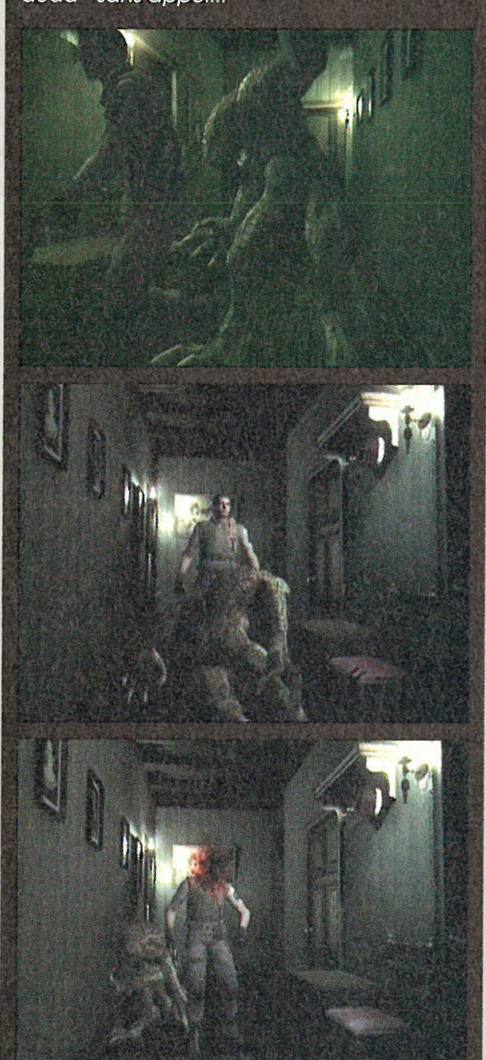




Développé sur des consoles nouvelle génération, CODE :Veronica (d'abord sorti sur DC ; ici en version PS2) marque une évolution radicale dans la série. En version DC, il reste l'un des plus beaux titres en 3D polygonale.

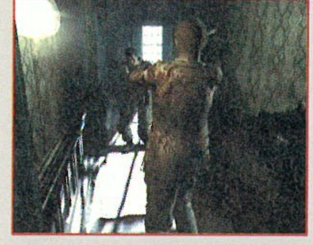
GARE À LA TÊTE !

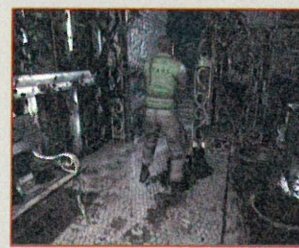
Vous aimez les scènes horribles ? Oui ? Ah ben ça tombe bien, car ce jeu en est rempli ! Tenez, là, on vous en a choisi une au (bio)hasard. Il s'agit d'une séquence où Chris Redfield fait une sale rencontre dans un couloir. La bête (un Hunter), aux griffes aussi longues que le gun de Chris, se met à le poursuivre pour lui faire la peau. Après quelques microsecondes d'observation, d'un coup de patte fulgurant, elle lui arrache la tête, faisant s'écrouler le héros dans un fabuleux flot de sang. Bon, évidemment, ça se termine par un « You are dead » sans appel...

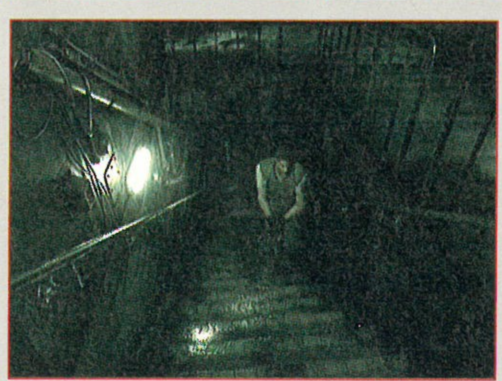


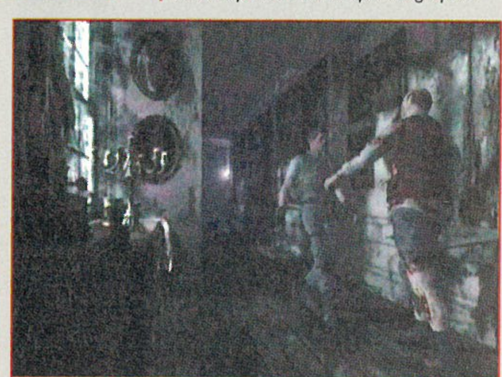


Notez que l'animation des persos est aussi impressionnante que les graphs !











OFFREZ-VOUS UNE CHANCE
DE LES ATTRAPER
LUC BESSON PRESENTE
yamakasi
Les samouraïs des temps modernes
LUC BESS
EUROPA
yamakasi
Les samouraïs des temps modernes
EN VENTE EN VHS ET DVD VIDEO
LE 14 NOVEMBRE
EUROPA
SKYROCK
www.skyrock.c

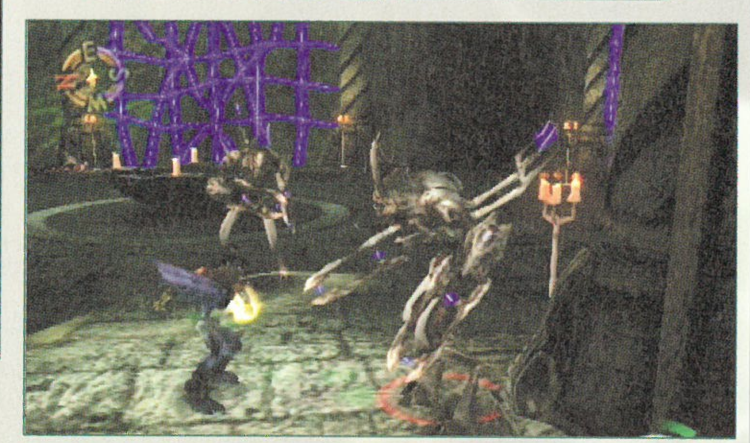
LEGACY OF KAIN

ÉDITEUR : EIDOS
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : NOËL 2001 ?

Legacy of

En retard !

Vorador, tout droit sorti du premier épisode des Legacy of Kain, j'ai nommé Blood Omen 1.



HA, HA, HA, J'Y AURAI CRU JUSQU'AU BOUT : NON, SOUL REAVER 2 NE SERA PAS PRÊT À TEMPS. SANS ÉGALER LES RETARDS DU PREMIER, C'EST NÉANMOINS AVEC AU MOINS UN BON MOIS DE BOURRE QU'IL PASSERA AU HACHOIR DU TEST IMPITOYABLE. EN ATTENDANT, J'AI TOUT DE MÊME FARFOUILLÉ CETTE ULTIME BÊTA...

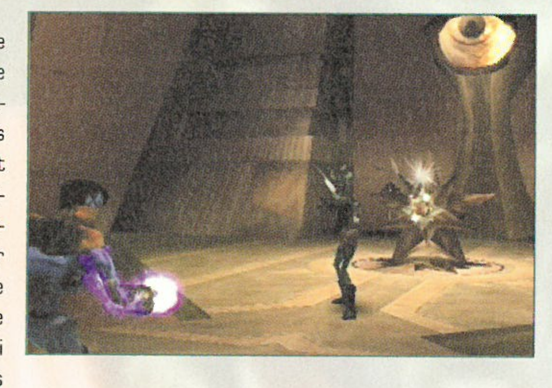


Hop, un problème d'I.A. : ces deux poufs n'ont pas remarqué que j'étais là. Elles m'ont snobé.

... et en effet, y a encore du boulot pour l'équipe de Crystal Dynamics. Bon, je ne vais pas m'étendre sur le Major Bug qui m'a empêché de suivre correctement le cours du jeu passé le deuxième donjon, mais même en dehors de cela, de multiples détails appellent des correctifs, des ajustements ou carrément de l'implémentation sauvage. La paranoïa étant en la matière une seconde nature chez nous, forcée par l'expérience d'une trop grande naïveté de jeunesse, je vais commencer par vous énoncer patiemment tout ce qui m'a gêné dans cette version. Et puis, comme j'ai déjà beaucoup parlé du jeu et que je ne souhaite pas non plus en révéler trop sur le scénario, ça me permettra de vous occuper, tiens.

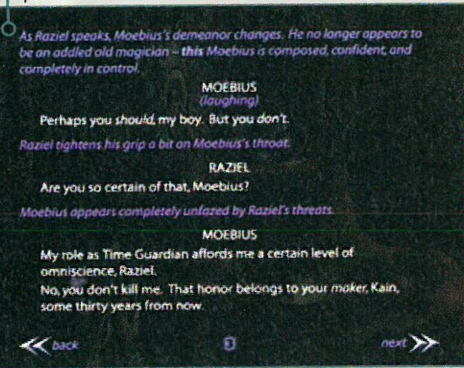
Chronique des temps passés

À l'époque de Soul Reaver 1, ce genre de détails ne nous dérangeait pas trop. Alors que tout évolue vite, il est des petites choses qui, aujourd'hui, ont plus de mal à passer sur nos consoles « new-generation-128 bits-plus-plus-mieux ». Dans le cas de cette suite, si la refonte d'une bonne partie du jeu, notamment la mécanique des puzzles, la 3D et certains aspects du système de combat, sont bien entendu les bienvenus, d'autres petites choses m'ont inquiété sur cette préversion. Côté combats, justement : oui, il y en a plus, oui, ils sont plus ardus et oui, de nouveaux mouvements ont fait leur apparition. Mais certaines situations sont à l'heure actuelle frustrantes, notamment lorsque plus



de 4 ennemis vous entourent, dont certains avec des armes à distance. C'est parfois l'enfer pour s'en débarrasser. En outre, ces fameux ennemis n'ont pas progressé d'un iota niveau Intelligence Artificielle... alors qu'on s'y attendait, certains aspects intéressants apparaissant même avec chance dans le premier volet, et qu'on nous avait promis de développer davantage cette fois-ci. À l'heure actuelle, je trouve par exemple dommage que lorsqu'on tire un projectile sur un garde, ses compagnons à proximité ne réagissent absolument pas. Toujours concernant les combats, ils manquent cruellement de patate au niveau sonore, du moins pour l'instant. Les musiques semblent bien moins réussies, mais la présence de plusieurs bugs sonores me laisse l'espoir que le problème provient plus de la technique que du compositeur. À l'inverse, la synchronisation labiale des cinématiques et les voix toujours bien choisies, ça le fait ! Nous avons pu d'ailleurs découvrir les voix françaises, qui, fort heureusement, sont identiques au pre-

Kain Soul Reaver 2



La transcription du premier dialogue du jeu, avec Mœbius. Déjà, il paraît surréaliste... et ce n'est que le début des révélations en demi-teinte.

Les nouveaux points de sauvegarde sont en fait, eux aussi, un vestige de Blood Omen. Certains d'entre vous les auront reconnus.

mier. En revanche, la synchro labiale ne correspond plus du tout... espérons que ce sera réglé, mais personnellement, j'en doute juste à mort. L'autre petit truc qui m'a gêné, concernant l'aspect épique de cette nouvelle aventure, c'est l'absence (du moins jusqu'à présent) de boss titanesques comme le premier nous en avait fait rencontrer. Passés ces doutes et ces craintes, il reste fort heureusement mille et une raisons d'avoir grand hâte de découvrir enfin une version définitive.

Chronique des temps actuels

Techniquement tout d'abord, le titre se bonifie à chaque nouvelle version. Vous démarrez l'aventure dans la forteresse gothique de Mœbius, auparavant celle des Prêtres Séraphéens, dont la beauté architecturale et « texturale » atteint presque celle d'un Devil May Cry... excepté que l'on peut y bouger la caméra entièrement comme on veut, regarder dans toutes les directions, et ce sans ralentissement ! En dehors de ces progrès graphiques et techniques évidents, reste le gameplay qui, lui, n'a pas bougé d'un iota, si ce n'est au niveau des puzzles. Déjà que nombre de joueurs avaient galéré sur ceux du premier, mais alors cette fois, je sens que l'achat de neurones va devenir une nécessité pour les joueurs les plus bourrins. Ne serait-ce que pour suivre le scénar... qui, soit dit en passant, a l'air de sacrifier le grand public sur l'autel de la profondeur, de la richesse et de l'approfondissement de la saga. En gros, si vous n'êtes pas un fan des volets précédents, les nombreuses subtilités risquent de vous échapper. Reste que la version finale proposera sans doute un « digest » pour rafraîchir les mémoires ou instruire les nouveaux venus un minimum, et ce n'est pas un mal. De même - excellente idée - la touche START permet, outre d'activer la Pause pour aller attraper les chips, d'accéder à la transcription des dialogues importants qui se sont déroulés pendant que vous plissiez les yeux pour tenter de ne pas perdre une miette d'information. Si les zones à explorer, pour leur part, s'avèrent moins nombreuses que dans le premier volet, la plupart devraient traverser différentes époques, ce qui change radicalement la donne (autant graphiquement que pour le reste). Et le nombre d'objets à récupérer pour conclure cette histoire a pratiquement doublé, semble-t-il.



Peu après le début de l'aventure, après avoir retrouvé Kain, les piliers de Nosgoth perdront déjà de leur superbe.

Tous les ennemis de SR2 n'auront pas une âme à vous offrir, comme ces Ombres pleines de rien.



Un petit coup d'œil dans le Debug Mode montre donc ce que nous savions déjà : la présence de nombreuses forges qui octroieront à la Soul Reaver de nouvelles capacités, mais aussi un petit paquet de glyphes spéciaux, dont la fonction m'est encore totalement inconnue. Bref, de bonnes surprises en perspective, espérons-le, et avant tout - c'est quasi sûr - une excellente histoire à se faire conter. Prions ensemble pour que tout ce qui nous gêne à l'heure actuelle soit réglé avant le test !

NE COMPTEZ PAS SUR MOI POUR VOUS EN DIRE PLUS

Ce nouveau volet de Soul Reaver axe le scénario bien plus sur les personnages et l'histoire de Nosgoth. Alors que le premier traitait de la course au Kain en distillant quelques détails intéressants sur les origines de Raziel, cette suite part dans de grands concepts de destinée, d'équilibre, de manipulateurs manipulés manipulant tout le monde. Aucun doute en tout cas : les fans vont prendre leur pied, à condition d'avoir de la mémoire.

PAR RAHAN

NOVEMBRE LE MOIS DES JOUEURS CHEZ MICROMANIA

Venez participer à des **concours** plus acharnés les uns que les autres dans votre Micromania chaque mercredi et samedi lors des **démonstrations** et **gagnez de nombreux cadeaux** !

Disponible le 2 novembre
DÉMONSTRATIONS ET CONCOURS LES 7 ET 10 NOVEMBRE





Un gameplay réinventé, un mode exclusif de qualification avec plus de 150 équipes nationales !

Disponible le 23 novembre
DÉMONSTRATIONS ET CONCOURS LES 14 ET 17 NOVEMBRE





Choisissez parmi 16 des meilleurs joueurs et joueuses du tennis mondial pour disputer des matchs en simple, double et même en double mixte !



Tout le fun et l'adrénaline du motonautisme, associés à la mer, les plages de sable fin et le soleil !

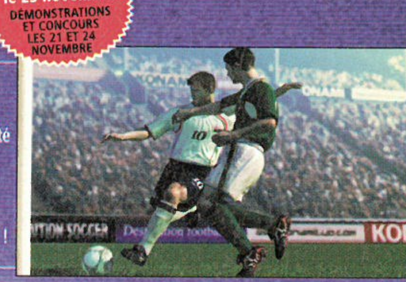
Disponible le 14 novembre
DÉMONSTRATIONS ET CONCOURS LES 14 ET 17 NOVEMBRE



PlayStation 2 — PRO EVOLUTION SOCCER

De superbes graphismes, une maniabilité exemplaire, de nouvelles équipes et compétitions !

Disponible le 23 novembre
DÉMONSTRATIONS ET CONCOURS LES 21 ET 24 NOVEMBRE



Disponible le 23 novembre
DÉMONSTRATIONS LES 21 ET 24 NOVEMBRE





Un jeu d'action aventure en 3D et temps réel, une atmosphère fantastique, un réalisme graphique saisissant !

Disponible le 23 novembre
DÉMONSTRATIONS ET CONCOURS LE 28 NOVEMBRE ET LE 1ER DÉCEMBRE



PlayStation 2 — TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Le jeu de glisse le plus attendu de cette année ! Le dieu Tony Hawk vous emmène au 7e ciel !



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



La Mégacarte

ratuite avec le premier achat !
e nombreux privilèges avec la Mégacarte
t 5% de remise* sur des prix d'enfer !

emise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
emise non applicable sur les Consoles.

AVEC



*Écoutez **Groove Station** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le lundi à 19 h 30 !*

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux Game Boy Advance, Nintendo 64, PS One, PS2 et Dreamcast. * Voir conditions à la cai

L E S M I C R O M A N I A

8 **MICROMANIA PARLY 2**
C.Ccial Régional Parly — NOUVEAU
78158 Le Chesnay

76 **MICROMANIA BARENTIN**
C.Ccial Carrefour — NOUVEAU
76360 Barentin

76 **MICROMANIA DIEPPE**
C.Ccial du Belvédère — NOUVEAU
76200 Dieppe

76 **MICROMANIA LE HAVRE**
C.Ccial Auchan - Le Grand Havre — NOUVEAU
76290 Montivilliers

P A R I S

MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
MICROMANIA ÉOLE - Tél. 01 44 53 11 15
MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

MICROMANIA CLAYE-SOUILLY - Tél. 01 60 94 80 41
77 **MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT** - Tél. 01 60 18 19 11
77 **MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE** - Tél. 01 64 87 90 33
78 **MICROMANIA VÉLIZY 2** - Tél. 01 34 65 32 91
78 **MICROMANIA SAINT-QUENTIN** - Tél. 01 30 43 25 23
78 **MICROMANIA PLAISIR** - Tél. 01 30 07 51 87
78 **MICROMANIA MONTESSON** - Tél. 01 61 04 19 00
91 **MICROMANIA LES ULIS 2** - Tél. 01 69 29 04 99
91 **MICROMANIA ÉVRY 2** - Tél. 01 60 77 74 02
92 **MICROMANIA LA DÉFENSE** - Tél. 01 47 73 53 23
92 **MICROMANIA LA DÉFENSE 2** - Tél. 01 47 73 69 17
93 **MICROMANIA BEL'EST** - Tél. 01 41 63 14 16
93 **MICROMANIA PARINOR** - Tél. 01 48 65 35 39
93 **MICROMANIA ROSNY 2** - Tél. 01 48 54 73 07
93 **MICROMANIA LES ARCADES** - Tél. 01 43 04 25 10
94 **MICROMANIA IVRY GRAND CIEL** - Tél. 01 45 15 12 06
94 **MICROMANIA BELLE-ÉPINE** - Tél. 01 46 87 30 71
94 **MICROMANIA CRÉTEIL** - Tél. 01 43 77 24 11
94 **MICROMANIA BERCY 2** - Tél. 01 41 79 31 61
94 **MICROMANIA VAL DE FONTENAY** - Tél. 01 53 99 18 45
95 **MICROMANIA CERGY** - Tél. 01 34 24 88 81

P R O V I N C E

06 **MICROMANIA ANTIBES** - Tél. 04 97 21 16 16
06 **MICROMANIA CAP 3000** - Tél. 04 93 14 61 47
06 **MICROMANIA NICE-ÉTOILE** - Tél. 04 93 62 01 14
13 **MICROMANIA VITROLLES** - Tél. 04 42 77 49 50
13 **MICROMANIA AUBAGNE** - Tél. 04 42 82 40 35
13 **MICROMANIA LA VALENTINE** - Tél. 04 91 35 72 72
13 **MICROMANIA LE MERLAN** - Tél. 04 95 05 33 45
14 **MICROMANIA CAEN** - Tél. 02 31 35 62 82
21 **MICROMANIA DIJON** - Tél. 03 80 28 08 88



FOR EYES ONLY

Spéciale Star Wars Rogue Leader : Rogue Squadron II

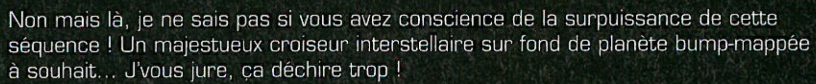
« RABATTONS NOTRE SUFFISANCE, CRITIQUONS SANS RELÂCHE NOS PROPRES DÉFAUTS, TOUT COMME, CHAQUE JOUR, NOUS NOUS LAVONS LA FIGURE POUR RESTER PROPRES ET BALAYONS POUR ENLEVER LA POUSSIÈRE. » C'EST AVEC UNE JOIE NON FEINTE QUE NOUS ACCUEILLONS, POUR LA PREMIÈRE ET PROBABLEMENT DERNIÈRE FOIS, LE TRÈS CHINOIS MAO TSÉ-TUNG. IL NE ME RESTE PLUS QU'À VOUS SOUHAITER UNE BONNE MÉDITATION TRANSCENDANTALE EN COMPAGNIE DE LA SPÉCIALE STAR WARS ROGUE LEADER...

Vous ne rêvez pas ! Cette séquence provient directement... de la version GameCube et non du film. Au secouuuuurs !



L'une des scènes mythiques de la trilogie voit son ambiance s'intensifier grâce à une interactivité plus que jouissive. Fantastique, tout simplement.



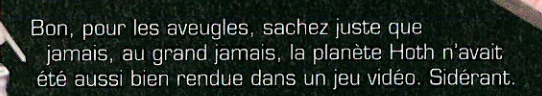

Non mais là, je ne sais pas si vous avez conscience de la surpuissance de cette séquence ! Un majestueux croiseur interstellaire sur fond de planète bump-mappée à souhait... J'vous jure, ça déchire trop !

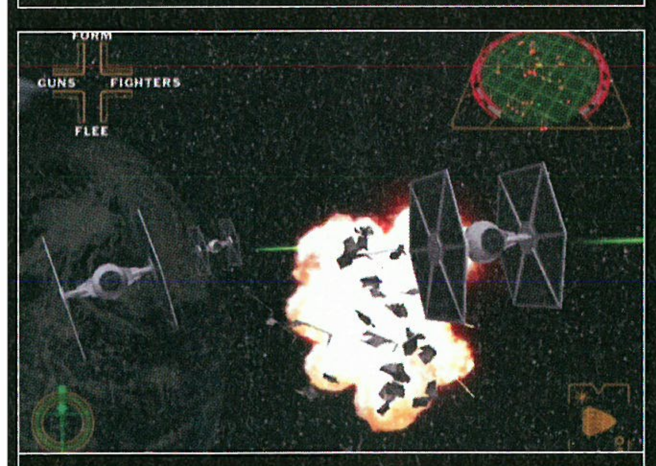






La cité de Bespine dans toute sa splendeur polygonale. Quant aux chasseurs Tie, ils s'écrasent avec grâce et délicatesse.


Bon, pour les aveugles, sachez juste que jamais, au grand jamais, la planète Hoth n'avait été aussi bien rendue dans un jeu vidéo. Sidérant.



La gestion des particules, le nombre de vaisseaux, le dynamisme des situations de combat... Tout, absolument tout a été peaufiné.



La saga des développeurs

par Papy Chris

SEGA : Quand le rêve continue...

Sega a bercé, depuis maintenant des décennies, nos rêves d'enfants, en nous faisant profiter de jeux vidéo mémorables. Ce développeur d'exception a su marquer, par son talent et ses innovations, les années 90. Il nous aura tout de même causé quelques frayeurs il y a de cela peu de temps... Mais le futur s'annonce meilleur. Explications.



Après notre saga de la grande Histoire des Jeux Vidéo (avec des majuscules, car je me souviens, à l'unisson avec les extrémités tendres de mes doigts, que c'était un travail enrichissant mais de longue haleine), il était inévitable que surviennent quelques recoupements avec la Saga des Développeurs. Les fidèles parmi les fidèles n'en prendront néanmoins pas ombrage, j'en suis sûr, car aujourd'hui, je complète les informations fournies il y a de cela de nombreux numéros, et je me contenterai de résumer ce que la plupart d'entre vous savent déjà (en tout cas je l'espère, sinon cela signifie que vous lisez et que vous ne retenez rien, bande de vauriens !). Mais pour parler de Sega avec justesse, et avec tout le respect qu'il mérite, il faut savoir faire preuve d'exhaustivité et ne pas hésiter à brosser, au moins dans les grandes lignes, l'historique de cette société hors du commun...

Au service du jeu

C'est en 1951 que David Rosen, un Américain exilé au Japon après la Deuxième Guerre mondiale, décide de créer la société Rosen Enterprises. Il est d'abord question d'exportation d'objets d'art, mais les années passant, les activités se diversifient, avec notamment le développement ou l'importation de flippers ou de juke-box. Rosen Enterprises décide plus tard de changer de nom et adopte celui de Sega (abréviation de « Service Games »). À la fin des années 70, Sega commence à construire ses propres machines d'arcade et à développer modestement sur les machines disponibles à l'époque (Atari 2600 et ColeCovision). La société commencera à se faire un nom avec des titres comme Zaxxon, Turbo ou encore Frogger, en 1981. Une branche américaine voit le jour au début des années 80 : Sega Enterprises. Les années 80 s'écoulent lentement et les succès en arcade se multiplient : After Burner, Shinobi, Out Run... Rapidement, la firme se fait connaître et se présente de plus en plus comme un acteur majeur de la scène vidéoludique mondiale. Après le krach de 1983, qui a vu s'écrouler l'empire Atari aux États-Unis, les développeurs de hardware occidentaux sont frileux. C'est le moment que choisit Nintendo pour s'attaquer à ce marché et pour sortir sa célèbre Famicom au Japon (NES). Le succès est phénoménal et Sega suivra ce même chemin avec sa Master System, qui connaîtra néanmoins une destinée moins brillante. Durant de nombreuses années, Nintendo et Sega se feront la guerre. NES vs Master System, Super Nintendo vs Megadrive, Game Boy vs Game Gear... Il faudra attendre le milieu des années 90 et l'apparition de Sony pour qu'à la rivalité Saturn/Nintendo 64 vienne s'ajouter la présence d'un challenger de poids : la PlayStation de Sony. De la fin des années 80 jusqu'au début 2001, Sega aura joué sur deux tableaux à la fois : celui des constructeurs et celui des développeurs de jeux. Cela lui aura coûté cher, on le sait désormais, mais on ne peut pas reprocher à Sega une qualité fondamentale : l'envie d'innover constamment et de proposer des produits qui profitent des dernières technologies. Ceci est surtout vrai, on va le voir, dans le domaine des jeux d'arcade...



Jet Set Radio Future, version Xbox, conserve ses graphismes atypiques et son ambiance survoltée.



Sonic... sur GameCube !

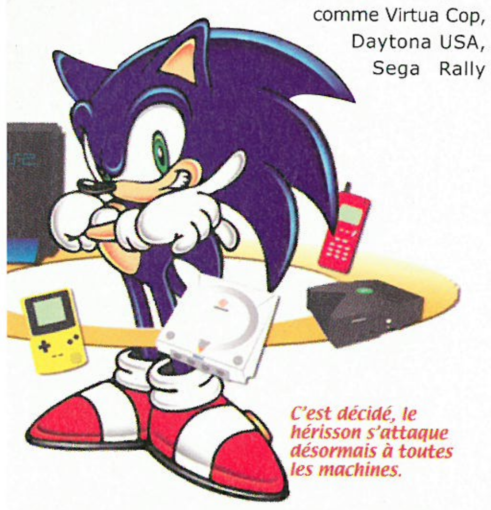


Même héros de jeu vidéo, Sonic reste une énigme pour certains.

Une multitude de systèmes

Lorsqu'on évoque Sega, on pense à Sonic, à Yu Suzuki ou aux différentes consoles qui ont vu le jour sous sa marque. On n'imagine toutefois pas qu'en l'espace de deux décennies, la société ait mis au point des dizaines de cartes d'arcade différentes. Inutile de les citer toutes ici, mais contentons-nous de souligner les « grandes familles » de cartes, ainsi que certains des jeux les plus célèbres qu'elles ont

« supportés ».
Les cartes « Z80 » : elles sont toutes légèrement différentes, mais leur cœur central, comme leur nom l'indique, est un processeur Z80. Jeux : KO Punch, Pengo, Space Firebird, Frogger...
Les cartes « Laserdisk » : peu de personnes le savent, mais dès 1983, avec Astron Belt (licence Bally), Sega proposait un jeu qui était gravé... sur un CD ! Il y aura ensuite Galaxy Ranger (84) et GP World (84).
Les cartes « System 1 et 2 » : voilà le début du jeu d'arcade tel qu'on se l'imagine, avec des titres colorés qui commencent enfin à ressembler à quelque chose (Wonder Boy, Heavy Metal, Ninja Princess, Choplifter, etc.).
La carte « System 16 » : basée sur le processeur MC68000, cette carte abrite de nombreux titres phare : Alex Kidd, Fantasy Zone, Shinobi, Altered Beast, Golden Axe... Des incontournables !
Les cartes « System 18, 24 et 32 » : versions améliorées du System 16, ces cartes proposent également leur lot de titres d'exception : Scramble Spirits, Shadow Dancer, Michael Jackson's Moonwalker, Alien Storm... La carte System 32 tranche avec le hardware passé puisqu'elle est équipée de nouveaux microprocesseurs NEC (V60).
La carte « Model 1 » : on passe à la vitesse supérieure avec la première carte capable de supporter quelques polygones (180 000/seconde)... et donc des jeux 3D. La carte System 1 restera dans l'histoire pour avoir été la matrice de titres mythiques tels que Virtua Racing ou Virtua Fighter.
La carte « Model 2 » : la carte Model 2 possède de nombreuses déclinaisons : 2A, 2B, 2C... On retiendra surtout que cette carte a vu naître des jeux comme Virtua Cop, Daytona USA, Sega Rally


C'est décidé, le hérisson s'attaque désormais à toutes les machines.


Phantasy Star Online devrait également voir le jour sur GameCube.


NBA2K2, sur PS2.

Championship, Virtua Fighter 2, Virtual On, Dead or Alive ou encore The House of the Dead. Rien que ça...
La carte « Model 3 » : elle possède également de nombreuses déclinaisons (Step 1.0, 1.5, 2.0 et 2.1), résultats d'une technique qui évolue encore et toujours. On trouve sur ce hardware Virtua Fighter 3 (le jeu qui a révélé la carte !), Scud Race, Virtua Striker 2, Daytona USA ou encore Spike Out.
La carte « Naomi » (New Arcade Operation Machine Idea) : construite pour s'adapter aux spécificités techniques de la Dreamcast (afin de faciliter les portages), la Naomi est capable de gérer 2,5 millions de polygones/seconde et possède d'ores et déjà une ludothèque imposante avec plus de 60 jeux dédiés. Citons F-355 Challenge, Power Stone, Rival Schools 2, Zombie Revenge... Une version améliorée de la Naomi, avec GD-Rom, supporte d'autres titres (Virtua Tennis 2, Monkey Ball, Confidential Mission...) ainsi qu'une autre version encore, qui porte le nom de code « Hikaru » (Air Trix, Star Wars Racer Arcade...). Reste enfin la Naomi 2 (10 millions de polygones/seconde), bien sûr, qui supporte des titres comme Virtua Striker III, Wild Riders ou encore, évidemment, le très très impressionnant Virtua Fighter 4.

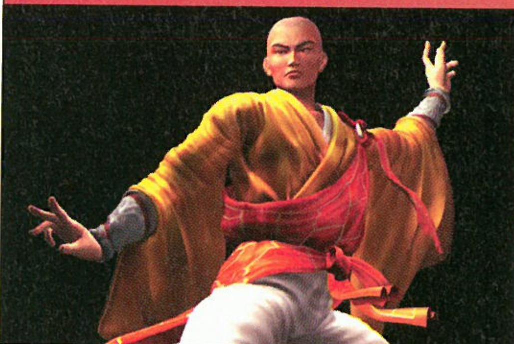
L'avenir...

Tout d'abord, une précision : le chiffre de 10 millions de polygones/seconde attribué aux capacités de la Naomi 2 pourrait en choquer quelques-uns, quand on se remémore que la PS2, elle, est capable d'en gérer a priori plus de 50 millions. Certes, mais la puissance théorique est une chose et ce que l'on voit sur un écran une autre (mapping, textures, etc.) ; ne vous étonnez donc pas outre mesure de ces chiffres... La conversion de Virtua Fighter 4 sur PS2 sera à cet égard assez révélatrice, et nous verrons si la console de Sony est capable de faire aussi bien que l'arcade (ce qui n'est pas un pari gagné d'avance, même si on espère évidemment que le challenge sera brillamment relevé). Depuis l'arrêt provoqué de la Dreamcast, en mars dernier, Sega a fait peau neuve et assaini ses comptes. Son implication software a pris l'ascendant sur tout le reste et il devient de ce fait un des développeurs console les plus talentueux... et un des plus demandés. Les affrontements d'autrefois se sont transformés en contrats commerciaux juteux et Sega est aux premières loges pour voir la bataille du hardware se dérouler entre Sony, Microsoft et Nintendo. Une position confortable que certains, à mon avis, pourraient lui envier... Quant à l'objectif principal de Sega, il est plus que jamais de devenir le n°1 du software dans le monde !

Les jeux à venir

Depuis que Sega a annoncé qu'il allait s'attaquer au développement de jeux multi-plates-formes, les annonces de sorties sont devenues miraculeusement plus nombreuses et le développeur nippon semble être sur tous les fronts à la fois. Nous éviterons ici de dresser une liste exhaustive des titres à venir (nos news doivent servir à quelque chose, bon sang de bois) pour ne citer que les titres les plus marquants prévus sur des consoles que, il n'y a pas si longtemps, Sega pouvait considérer comme concurrentes... Vous trouverez les images de certains de ces titres dispersées avec élégance et bon goût sur ces deux pages.

- XBOX : Jet Set Radio Future, Sega GT 2002, Gun Valkyrie.
- GAME BOY ADVANCE : ChuChuRocket Advance, Columns Crown, Sonic Advance.
- GAMECUBE : Phantasy Star Online, Sonic Adventure 2, Super Monkey Ball, Virtua Striker 3.
- PLAYSTATION 2 : NBA 2K2, NFK 2K2, Virtua Fighter IV.


Bonze VF4.



Virtua Racing aura profité des capacités de la carte System 1 et sera un des premiers jeux d'arcade en 3D dignes de ce nom.

A suivre...

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

La messe était dite. Grâce à une console de rêve et des titres accrocheurs, Nintendo se devait de casser la baraque. Résultat : l'accueil des joueurs nippons fit preuve d'une sidérante tiédeur. Les gens auraient-ils la tête à d'autres préoccupations, ces derniers temps ? Probablement. Quoi qu'il en soit, l'industrie du jeu vidéo plonge inexorablement dans le marasme. Suuper. Cours en bourse catastrophiques, ventes de jeu ultra-médiocres... le creux de la vague atteint des profondeurs abyssales ! Mouais, d'un autre côté, la planète tourne encore, la pluie n'est pas encore supra-radioactive et Joypad se battra jusqu'au bout. Allez, keep the faith, video games rulez ! Hasta la victoria siempre, tout ça quoi...

And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine d'octobre et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent. Nos sources sont les magazines *Weekly Famitsu* (Japon), *CTW* (Europe) et l'organisme NPD Sales Tracking (États-Unis).

TOP 5 JAPON
1- Ace Combat 4 : Shattered Skies (Namco/PS2)
2- Capcom Vs SNK 2 : Millionaire Fighting 2001 (Capcom/PS2 et DC)
3- Luigi Mansion (Nintendo/GC)
4- Devil May Cry (Capcom/PS2)
5- Warioland Advance : Treasure of Yoki (Nintendo/GBA)

TOP 5 EUROPE
1- Gran Turismo 3 A-Spec (Sony/PS2)
2- Tony Hawk's Pro Skater 2 (Activision/PSone et GBA)
3- Super Mario Advance (Nintendo/GBA)
4- XG3 : Extreme G Racing (Acclaim/PS2)
5- Pokémon Gold (Nintendo/GBA)

TOP 5 ÉTATS-UNIS
1- Madden NFL 2002 (Electronic Arts/PS2)
2- Pokémon Crystal (Nintendo/GBC)
3- Gran Turismo 3 A-Spec (Sony/PS2)
4- Super Mario Advance (Nintendo/GBA)
5- Mario Kart Super Circuit (Nintendo/GBA)

Atari Strikes back



Chez les grands stratèges d'Infogrames, il semble être devenu évident que le tatou (vous savez, la bestiole qui leur sert actuellement de logo) ait visiblement autant de charisme qu'un cafard en putréfaction. Résultat, il est temps que cela change... à terme en tout cas ! C'est donc avec ostentation que l'éditeur aborde un nouveau virage, celui du label de qualité. Ainsi, à dater d'aujourd'hui, hop, là maintenant, tout de suite, la plupart des jeux destinés « aux joueurs, aux vrais » (genre Splashdown) seront désormais estampillés du logo Atari ! Tandis que les productions plus axées « grand public » (genre Lucky Luke et autres licences) garderont le « zoli » logo Infogrames. Toutefois, il ne s'agit que d'une première étape. En effet, si cette politique marketing porte ses fruits, il n'est pas impossible que le nom d'Infogrames s'estompe peu à peu au détriment du sacro-saint Atari. Pourquoi ? Eh bien tout simplement parce qu'aux États-Unis - pour ne citer que ce pays - personne ne connaît Infogrames... alors qu'Atari est plus connu pour ses succès d'antan... comme pour ses bides interplanétaires. De là à penser que tout le monde respecte donc la marque, il y a un pas que nous ne franchirons pas. Marketing, ton univers immpitoâyâabeuleuh...

TÉLEX

Dans la sympathique valse des « promis, nous sortirons en temps et en heure, mais au dernier moment on fera quand même tiep », je demande Microsoft ! En effet, après le report américain de la GameCube, c'est au tour de la **Xbox de voir sa date de sortie décalée** d'une semaine, passant ainsi du 8 au 15 novembre. Pour « Grosoft » l'essentiel reste néanmoins préservé, puisque leur console devancera de 3 jours la sortie de sa concurrente made in Nintendo. Près de 1,5 million de Xbox devraient finalement être commercialisées sur le territoire américain d'ici la fin de l'année. Normalement...

Histoire de liquider ses étrennes, **Nintendo of America a prévu de dépenser près de 75 millions de dollars** (environ 536 millions de francs) pour sa campagne publicitaire. Le plan semble bien huilé, avec une série de spots TV réalisés par Darius Khondji (chef opérateur de la plupart des films de Caro et Jeunet), l'installation de « Clubs GameCube » dans 12 villes américaines histoire de se la jouer branchouille à la Sony, ainsi que la présence de 10 000 GameCube de démonstration dans les boutiques et la distribution de 3 millions de CD contenant d'alléchantes vidéos de jeux GC... ouf, on reprend son souffle. Quant à l'Europe... bah surtout ne vous pressez pas, les mecs.



Tandis qu'Ubi Soft s'occupe des titres Capcom sur Game Boy Advance, c'est **Infogrames qui prendra en charge la sortie des productions Namco** sur GBA. Namco Museum (novembre), Chu Chu Rocket (décembre), le fameux Tekken et Klonoa (janvier 2002), ainsi que le très attendu Sonic Advance (par un beau jour indéfini de l'an de grâce 2002) figurent donc déjà sur les plannings de l'éditeur lyonnais. Preuve qu'en ces périodes de chaos boursier, comme le roseau, les sociétés françaises tentent de plier... sans rompre. J'ai bien utilisé le verbe « tenter ».

TÉLEX

Alors que l'arcade suffoquait méchamment au Japon, un sauveur est né et s'est dressé contre l'infamie. Son nom : Virtua Fighter 4 ! **Pulvérisant le pauvre Tekken 4 (si, si), la bombe de Yu Suzuki a remporté un succès assez spectaculaire.** Ainsi, ce sont près de 3 300 bornes qui ont été installées sur l'archipel... pour un chiffre d'affaires estimé à près de 2 milliards de yens, soit environ 130 millions de francs. Un coup de fouet salvateur dont profite toute l'industrie de l'arcade... tandis que le marché des consoles de salon glisse, glisse, glisse...



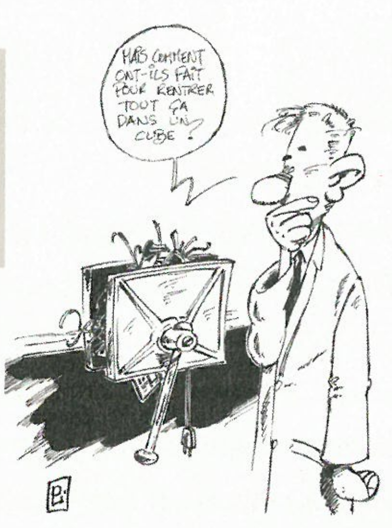
Après de nombreuses rumeurs, ayé, depuis le 29 septembre dernier, **le prix de la PlayStation 2 a bel et bien chuté de près de 800 francs, pour atteindre désormais les 1 999 francs (304,74 euros) !** Une réduc particulièrement agressive qui, avec l'arrivée des hits de fin d'année, rend « enfin » la PS2 abordable. Objectif : franchir à Noël la barre du million d'unités vendues en France alors que Sony annonce actuellement un parc installé de 500 000 machines. Hmmm...



Montre-moi tes entrailles, je te dirai qui tu es

À Hong-Kong, la GameCube venait à peine d'être sortie des cartons, qu'elle était déjà dépiautée avec avidité. En quelques secondes, le cube violacé s'est donc vu évidé, laissant ainsi apparaître son squelette de silicone présenté par le site Lik-Sang. Que peut-on apprendre de ces quelques clichés ? Eh bien tout simplement que Nintendo a agencé à merveille le processeur made in IBM, la puce graphique d'ATI, le chipset sonore, etc., le tout avec un souci d'optimisation de l'espace assez bluffant (sans surchauffe, qui plus est !). Dernier détail : ne pensez pas que cette « ouverture » se révèle tout à fait anodine. Non, non. En effet, aux dernières nouvelles, des groupes de... hum... « informaticiens » étudieraient déjà avec attention les entrailles de la belle. Dans quel but ? Allez, cherchez bien...





« Encubez-vous », qu'ils disaient

Puisqu'il faudra attendre des siècles avant d'apercevoir la moindre pub GameCube en Europe (la console n'étant pas attendue avant avril 2002 au plus tôt), profitons-en pour jeter un rapide coup d'œil à la campagne de promotion canadienne. Intéressant. En effet, chez nos cousins qui roulent en char et se « plugent » sur Internet, le message de Nintendo se veut particulièrement ambigu pour nous autres franchouillards : « Get Cube », ou en français dans le texte « Encubez-vous ! » dans la joie et la bonne humeur ! Moui, bah euh perso, on va attendre de se connaître un petit peu mieux quand même avant, m'sieurs dames... Sacré Nintendo.



Around the world, around the world

D'après la très « respectifiée » agence Bloomberg, la très « ludiquifiante » société Sony Computer Entertainment aurait « distributifié » un peu plus de 17,8 millions de PlayStation 2 dans le monde (chiffre arrêté au mois d'août 2001). Histoire de se rafraîchir gaiement la mémoire, sachez qu'en mars dernier, la PS2 ne comptait qu'environ 10,5 millions d'adeptes. En clair, la boîte noire la plus « décriifiée » de la décennie semble avoir atteint sa vitesse de croisière. Finalement, afin de mettre tout le monde d'accord, apprenez avec un contentement « démesurifié » que la répartition interplanétaire de la console 128 bits de Sony « s'effectuifie » de la sorte :

- 7 230 000 d'unités aux États-Unis
- 6 450 000 d'unités au Japon
- 4 140 000 d'unités en Europe (dont 500 000 en France)

Source : Sony C.E.

Nintendo se bouge

Décidément, Nintendo n'a de cesse de vouloir chambouler nos habitudes de vieux joueurs tout poussiéreux. Ainsi, après les annonces concernant le Card e-reader de la Game Boy Advance, mais aussi les connexions entre la GBA et la GameCube, le récent accord unissant Nintendo et Gyration (une société spécialisée dans les accessoires de détection de mouvements sans fil) pourrait bien déboucher sur de nouvelles applications. J'm'explique. Gyration s'apprête à développer des manettes intégrant une technologie révolutionnaire de senseurs gyroscopiques ultra-performants (un bon point à ceux qui comprennent mes phrases). L'objectif recherché serait de posséder une interface dite « naturelle », puisqu'il suffirait de bouger ses mains (dans toutes les directions, et non plus seulement pivoter à droite ou à gauche comme certaines manettes le permettent déjà) sans se soucier d'appuyer correctement sur une croix. À suivre...

Zique Pad

Tiens, c'est amusant. Là, il y a quelques instants, histoire de trouver une délicieuse inspiration pour cette intro, je me suis rendu compte qu'une erreur s'était glissée le mois dernier. Impossible ! Quelle tragédie ! Cette rubrique va être frappée par l'infamie ! En clair, sachez juste que la B.O. de *Final Fantasy : Les Créatures de l'Esprit* ne contient qu'un seul et unique CD. Pas deux. Voilà, vous savez tout. Ah, j'allais oublier, comme le souligne le mail très HxC du petit Romain, 12 ans : « En ces périodes tourmentées, où l'avenir s'annonce incertain… seuls l'espoir et Zique Pad me permettent de garder le sourire. » Allez, rien que pour toi et tous les enfants du monde, médite sur le sens supra-caché de ce merveilleux proverbe chinois que me répétait souvent ma grand-mère : « *Qui voit le ciel dans l'eau voit les poissons dans les arbres.* » Désolé…

par Gollum

Soukaigi

• **Référence** : SSCX-10017 • **Compositeur** : Hiroki Kikuta
• **Durée** : 50'57 (17 plages)

ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP

Pour les fidèles de Zique Pad, Hiroki Kikuta n'a rien de l'illustre inconnu pouilleux spécialiste en concerts pour foyers Sonacotra. Non, non. Kikuta, c'est avant tout Secret of Mana. En un mot : la grande classe ! Pourtant, ce très cher Hiroki n'est pas du genre à se reposer sur ses claviers et nous prouve, grâce à Soukaigi, que sa surpuissance musicale n'a pas pris une once de poussière. Ainsi, même si le jeu en lui-même n'a rien d'inoubliable, cette B.O. déchire tout sur son passage. Premier bon point, l'absence totale de son synthétique à deux balles. Ici, on a droit à des instruments bien réels, avec tout ce que cela sous-entend de chaleur, de timbre sonore : piano, violon, flûte traversière, clarinette, trombone, orgue, chorale, etc., tous réunis au Bankamura Studio afin de sortir les musiques de jeux de leur petit ghetto made in Bontempi. De là à dire que Soukaigi sera accessible à tout un chacun, il y a un pas difficilement franchissable. En effet, le style de Kikuta reste toujours aussi hétéroclite, par instants déstabilisant. Personnellement, cette profusion de sons, ce ballet vigoureux d'accords, de genre musicaux, me donne une pêche folle. Mais d'un autre côté, les goûts, tout ça... Quoi qu'il en soit, la force de cet album provient du tourbillon de sentiments qu'il parvient à brasser. Ainsi, en un peu moins d'une heure, vous aurez vogué en terrains successivement douloureusement mélancoliques, à l'aide des violons lancinants, des grelots hésitants (les merveilleuses plages Ancient Power et Silence), puis soudainement, furieusement entraînants grâce aux percussions tonitruantes et aux riffs de guitares électriques (Die on Destiny), ou encore les passages faussement naïfs et réellement touchants que sont Labyrinth ou encore Lovely Strains, interprété avec suavité par les voix bien jap' de Kago Yûko et Kirotani. N'oublions pas pour autant le penchant très « jazzy folklo » que semble apprécier Hiroki Kikuta. Sur certaines mélodies, dont New Day, très inspirée par la très una braziléo muchas Chico touch', les rythmes se font plus exotiques, avec petites percu' sympatoches, accords à la guitare sèche... nickel quoi. Rien à redire, Soukaigi se révèle aussi complet (mélangeant avec allégresse les thèmes dramatiques, avec des sonorités plus rock) qu'impressionnant dans sa maîtrise artistique, dans la jubilation qu'il procure. Vous l'aurez compris, yé vous lé recommandé chôdéman...



Avis

Soukaigi représente le meilleur moyen de s'acclimater au style bien surpuissant de Hiroki Kikuta. Une explosion de son, de gros son. Au final, une pléthore de styles musicaux différents, des passages bien poignants, le tout servi dans un joli écrin comme seul Square sait nous les proposer.



LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS… LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème), qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières. La classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison varient d'une semaine à un mois.

***CD JAPAN** (le Must absolu !)*
(www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP
(www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE
(www.the-place.com)

NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chance pour que j'en parle, tout simplement parce que Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciations. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis que dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, la composition divine, aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

SI VOUS AIMEZ LA GLACE ...



... LE MOIS PROCHAIN VOUS ALLEZ DÉGUSTER

Blue Stinger

• **Référence** : COCX-30238 • **Compositeur** : Toshihiko Sahashi
• **Durée** : 45'02 (17 plages)

Avis

« Pour une fois, les compositeurs japonais ont eu l'audace de ne pas donner dans la mièvrerie « violoneuse » à deux francs cinquante. La B.O. de Blue Stinger donne des frissons d'émotion. Une expérience musicale digne des meilleures œuvres de John Williams et de James Horner. À ce titre, le thème du supermarché est un monument ! »
Le très HxC, Willow © 2001.

Soyons clairs, pour Willow, la B.O. de Blue Stinger représente une sorte de fantasme musical absolu. Le ride métaphysique, c'est du passé. « Ouais, c'est des musiques héroïques style Hollywood, ça déchire ve-gra ! » D'un autre côté, cet enthousiasme se révèle tout à fait légitime tant les compositions de Toshihiko Sahashi, sans être inoubliables, possèdent un cachet grandiloquent soutenant à merveille l'action. Ah, je me rappelle encore de mes premiers pas dans l'aventure. Vers 2 heures du mat', j'appelais Willow et on trippait comme des fous sur différentes séquences de jeu et sur les ziks bien dramatiques. La grande classe, assurément.



Pour bien comprendre la portée du schmilblick, sachez que, hormis les premières secondes de l'intro, cet album ne vous laissera pas un instant de répit. Les mélodies s'égrènent, mettant en valeur des percussions incisives et des cuivres fougueux. On trouve là un véritable talent pour faire monter crescendo une tension qui ne daignera s'estomper. Pourtant, au fil des plages, il est remarquable de constater à quel point Sahashi San a tout mis en œuvre pour créer des thèmes bien structurés et propres à chaque situation. Ainsi, contrairement à la plupart des albums typés survival/horror, les compositions de Blue Stinger ne se contentent pas d'enchaîner les plages atmosphériques à trois euros. Il existe ici une vraie recherche, une progression thématique, voire « chromatique » (un pote musicos m'a parlé de ça, donc bon, si ça lui fait plaisir). Certes, la variété n'est pas le terme qui qualifierait le mieux cette B.O., mais l'essentiel réside ailleurs. De l'action, du suspense et même des passages complètement décalés, ou plus précisément un, à savoir le somptueux thème du supermarché ! Il faut l'entendre pour le croire, tant la mélodie se veut supra-joyeuse et insouciante, alors que dans le jeu, vous n'arrêtez pas de défoncer du monstre polymorphe à coups de tronçonneuse. Quelle délicatesse.

Pour les plus mélomanes d'entre vous, notez aussi que l'intro et l' « outro » ont bénéficié d'un traitement symphonique de bon aloi, histoire de confirmer la movie's touch. Sincèrement, Blue Singer possède une vraie énergie, une force musicale assez remarquable. À écouter en boucle, la lassitude aurait peut-être tendance à s'instaurer, mais par un après-midi pluvieux, juste une écoute sera idéale pour se prendre pour un commando sous tension maximale... et ça, Willow, bah forcément, ça le fait bien tripper. Hein mon salaud...

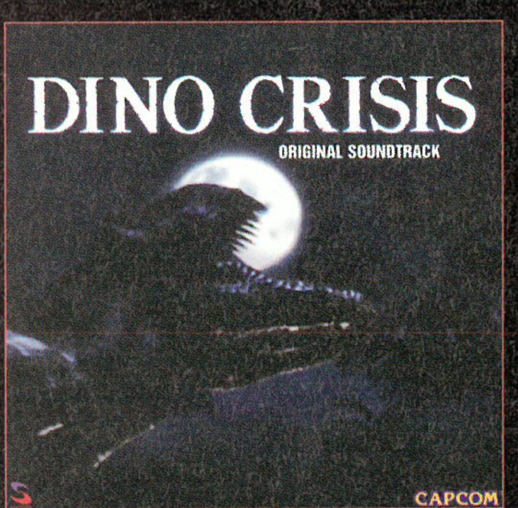
Dino Crisis

• **Référence** : CPCA-1029 • **Compositeurs** : Makoto Tomozawa, Sayaka Fujita, Akari Kaida • **Durée** : 69'54 (66 plages)

Avis

Que dire, sinon que Dino Crisis ne tient absolument pas ses promesses ? Des musiques assez stressantes qui ne prennent pas le temps de se développer avec cohérence, voilà de quoi vite se boucher les oreilles.

Dino Crisis nous avait été présenté comme une sorte de Resident Evil boosté à l'adrénaline pure. Résultat, je ne vous apprendrai rien, la déception fut à la hauteur de notre attente : assez importante. Une aventure molle et peu novatrice, soulignée par une bande-son... aussi soporifique que le break-dance endiablé de notre chauve-souris nationale. Soyons clair, trois compositeurs pour un tel plantage, hum, perso, je serais vite pris de convulsions. Primo, les différentes mélodies misent pour la plupart sur le chaos musical le plus total. Attention, là où le compositeur de Silent Hill parvient à créer à partir du néant, les artistes de Capcom ne font pas mouche une seule fois. On retrouve trois accords et demi par thème, deux instruments trois quart employés en tout et pour tout dans l'ensemble de l'album (il s'agit probablement du véritable synthé de Charlie Oleg et d'un Bontempi acheté à moitié prix dans une ruelle d'Akihabara). Allez, ressaisissons-nous, essayons de tendre une oreille attentive. Doux supplice. Alors oui, « A rescue or a mission » sort un peu du lot (qu'est-ce qui faut pas dire), « The place is deserted through » apporte un chouïa de tension, « A secret is a poisonous gas » se la joue supra-solennel, etc. Les compositions sont pauvres, entêtantes, trop brusques. D'un autre côté, le plantage pouvait se sentir à 4 kilomètres à la ronde pour deux bonnes raisons. Déjà, un album d'un peu plus d'une heure avec 66 tracks, c'est juste ingérable (genre le thème n'a même pas le temps d'arriver qu'on est déjà passé à la suivante). Ensuite, les titres des plages sont à rallonge... ce qui n'est jamais bon signe. En clair, c'est assez rare, mais pour une fois, je vous déconseille sans la moindre hésitation l'achat de cet album plus anecdotique qu'autre chose. Pour ceux qui connaissent la qualité des B.O. de Resident Evil, le choc risque d'être aussi violent qu'inattendu.






no more rules
gta III
Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16
ANS

NetP@d Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Avec une actualité de plus en plus chargée et nos multiples brèves du début du mag, il était normal que NetP@d réduise un peu sa pagination. Vous vous en êtes aperçu ! Angel et Chris auront donc désormais un peu plus de temps libre. El Diablo Troncho en profitera pour remater la dernière saison de Buffy, tandis que Little Bouddha s'attaquera à son brûlot en gestation depuis des années : « Pourquoi nous sommes déjà morts » (critique et analyse de la mondialisation). Tout un programme...

PSone, PlayStation 2

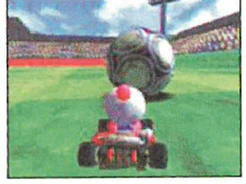


Suikoden III est prévu sur PS2 au Japon pour décembre prochain. Bon, c'est une chose. La bonne nouvelle, c'est qu'il atteindra les États-Unis en 2002 et que tous les aficionados de la série (qui savent lire l'anglais, of course) pourront s'y essayer sans problème. Aucune date de sortie pour l'Europe n'a encore été annoncée. Pour information, ce troisième épisode de Suikoden (une excellente série !) sera le premier à s'attaquer à la 3D. Les personnages principaux commencent l'aventure en étant séparés. Votre tâche consistera à les faire se rencontrer...

Metal Gear Solid 2 (Édition Spéciale) est prévu pour le 29 novembre au Japon, au prix de 9 800 yens (600 francs). Cette série limitée inclura une figurine métallique de Solid Snake, un livret de 72 pages et un DVD de bonus. Pas mal mais bon, moi je vous avoue que si je n'ai que le jeu, je serai déjà très content.

Après les attentats du 11 septembre, le petit monde du jeu vidéo a été quelque peu ébranlé et a tenté (!) de ne pas heurter les sensibilités. C'est ainsi qu'Ace Combat 4 a vu sa sortie retardée. Même chose pour le Spider-Man 2 d'Activision ou Syphon Filter 3 sur PSone. Les exemples sont nombreux. On comprendra tout de même, surtout, la sortie repoussée du très inconnu **Building Baku**, de Kadokawa Shoten (prévu seulement au Japon, pourtant), qui représentait une sorte de Tetris nouvelle génération où vous placiez des bombes dans un immeuble avant de le faire exploser... Très fin.

Bomberman a été décliné sur de nombreuses plates-formes, mais son principe a rarement été revu et corrigé. Ce sera sans doute le cas avec **Bomberman Kart** (voir aussi News Japon), prévu en décembre prochain sur PS2, et dont le titre est tellement explicite que je ne vous ferai pas l'affront de vous donner davantage de précisions. Ah si, quand même, sachez que cinq personnages seront jouables, de base (Baby Bomber, Dark Bomber, Lady Bomber...), et que l'on pourra s'y essayer jusqu'à quatre simultanément.



Également prévu à la fin de l'année sur PS2, le très voyeur **Surveillance**, de Sony, qui vous met dans la peau d'un chef d'escadron un peu spécial. Vous avez en effet devant vous 6 écrans de contrôle différents, et selon ce qui s'y passe (vous pouvez effectuer des zooms si quelque chose vous paraît suspect), vous donnez des ordres à votre équipe pour qu'elle « checke » à donf. Le premier simulateur de vidéo-surveillance va bientôt voir le jour...



Le très bourrin **Dynasty Warriors 3** semble avoir bénéficié de pas mal de retouches depuis sa présentation à l'E3. On y trouve désormais des techniques pour parer les attaques adverses, des personnages inédits, et un mode Deux Joueurs qui laisse présager des batailles tourbillonnantes... On nous promet des voix particulièrement travaillées et des animations ultra-réalistes. Test le mois prochain !



Spécial sites lecteurs

Vous semblez décidément prendre du plaisir à m'envoyer vos sites persos, et j'avoue que cela me comble de joie (attention, je n'ai pas dit que cela me permettrait de gratter un peu de place et de chercher moins d'infos). Voici donc quatre nouveaux **sites lecteurs**, ce mois-ci, auxquels vous pourrez accéder grâce à une modeste connexion Internet et quelques clics de souris.

www.issmondo.fr.fm : un site sur ISS, avec notamment des caricatures de joueurs (c'est ce qui m'a le plus amusé) et plein d'autres trucs sûrement sympas, mais bon, comme le foot et moi ça fait deux...

www.jujufcna.fr.st : un nouveau site sur ISS, mais qui possède une intéressante particularité : il propose des patchs pour modifier le nom ou l'apparence de certains joueurs. Plus de détails sur le site lui-même.



www.gameshunter.net : un site dont l'aspect s'inspire apparemment assez largement de celui d'IGN (me trompe-je ?), mais qui semble assez carré et sérieux. Le « je ne sais pas ce qu'il y a en ce moment, mais le monde ne tourne pas rond », à la fin d'une news, me pousse en tout cas à penser que des gens sensés y travaillent.

http://psonline.free.fr/ : un site sur Phantasy Star Online, ma foi pas mal du tout, qui fera bien plaisir aux fans de la série. Vous y trouverez des musiques Midi, des wallpapers, une description précise des différentes versions du jeu et plein d'autres choses encore.



PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Dreamcast

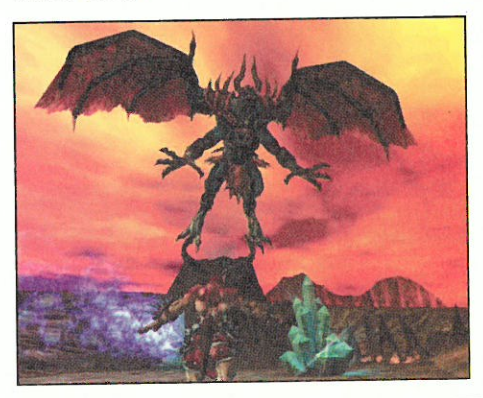
Sega of America a confirmé que la version US de **Shenmue 2** ne sera pas doublée en anglais. Le jeu sera entièrement en japonais sous-titré. Même si cette décision relève plus d'un manque d'argent que d'une intention de faire plaisir aux fans, c'est plutôt une bonne nouvelle pour tous les Julo-like.

Xbox

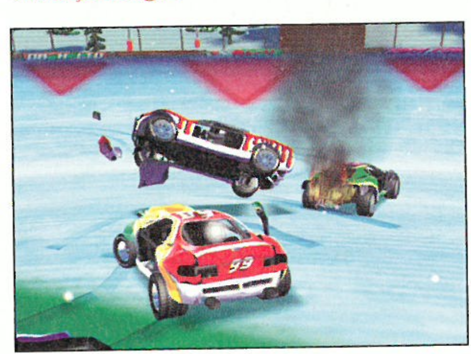


Bothtec développe en ce moment **Rerikusu** sur Xbox. Le jeu n'a rien d'impressionnant et en temps normal, je ne fatiguerais pas mes fragiles petits doigts pour taper cette news, mais il a la particularité d'avoir été designé... il y a 15 ans ! Jusqu'à aujourd'hui, le projet a traîné au fond d'un tiroir. Vous voulez savoir ce que le jeu a de si particulier ? Rien, à part que l'on y contrôle une âme à la recherche d'un corps, ce qui, finalement, reste la principale préoccupation de tout jeune mâle adolescent, de nos jours.

Le projet secret de **The Collective Inc.** pour Xbox est sorti de sa tanière. Il s'agit d'un jeu de baston en arène utilisant un univers heroic-fantasy appelé Wrath. Super les gars, tout ça pour ça ?! Avec un peu de chance, RaHaN sera content. « Hey, RaHaN, qu'est-ce que t'en penses ? » « J'en sais rien, fous-moi la paix, chuis débordé ! » Ok, super, merci Vampirella...



Encore une petite photo pour vous donner un avant-goût de ce que donnera **Crash sur Xbox**. Soutenant un concept adulé par les Américains, ce jeu de voitures prône la vitesse et la destruction. Techniquement, ça a l'air plutôt bien fichu. On attend de voir comment ça bouge !



Afin de préparer la sortie de **Jet Set Radio Future**, Sega organise un concours de graffitis. Vous trouverez, sur le site du **www.sega.com/community/events/jsrf_rules.jhtml**, le règlement et les modalités de participation. Ça vous évitera de faire du mal aux murs, bande de sauvageons ! Attention : tout est en anglais !



La vache ! Si je m'attendais à quelque chose comme ça ! Quelqu'un se souvient-il de **Sam & Max** de LucasArts, ce chef-d'œuvre du jeu d'aventure dans lequel on dirigeait un chien et un lapin complètement déjantés (tiré d'une bédé), détectives privés de leur état, qui devaient enquêter sur la disparition d'un Big Foot ? C'était tout simplement génial. D'ailleurs, on leur a aussi consacré une série de dessins animés qui passaient sur le Câble. Plus de dix ans après, les deux compères s'apprêtent à effectuer un come-back. Non pas sur PC comme on pouvait s'y attendre, mais sur Xbox. Hélas, nous n'avons pas d'autres infos ; les seuls éléments ayant filtré sont de simples artworks. Impossible pour le moment de savoir s'il s'agira d'un jeu d'aventure ou tout autre chose. Qui vivra verra !

Microsoft commence déjà à mettre en condition les futurs acheteurs de Xbox, en installant des bornes dans quelques magasins spécialisés où ils peuvent s'essayer à Halo. Le jeu parfait pour les Ricains !



GameCube

Tony Hawk « encubé » !
Ça y est, voici l'une des premières photos officielles de la version GameCube de ce « cher » Antoine Faucon ! A priori, cela semble proche de la version PS2, mais bien évidemment, nous n'avons pas encore pu y jouer. Espérons que le gameplay sera réactualisé...



Rumeur : Quelques bruits courent au sujet d'un Capcom Vs SNK 3 sur GameCube, qui sortira au printemps prochain. Attention, l'information est à prendre avec des pincettes. Rien de tout cela n'est officiel, loin de là.

Rumeur : Encore une rumeur, et cette fois pas joyeuse du tout : le développement de 1080° Snowboarding sur GameCube aurait été annulé. Cette décision serait le résultat d'une mésentente entre Nintendo et les développeurs de Left Field, qui n'arrivent pas à s'accorder sur la direction que doit prendre le jeu. Je vous mets sur la piste : un bowling, ce serait top !





Allez hop, une petite tof du **Crazy Taxy GameCube**. Comme pour la version PS2, le titre semble être un simple portage de la version Dreamcast. Aussi bien graphiquement que dans le gameplay, on ne constate pas de réelles différences. Sega, ou comment rentabiliser un titre au maximum.

Finalement, **Pikmin** ne sera pas dispo pour le lancement de la console aux États-Unis. Il est désormais prévu pour le 3 décembre.

Pas de pot ! Heureusement, il reste le fantastique Rogue Leader !



La Sonic Team a annoncé que la version GameCube de **Sonic Adventure 2** serait **linkable avec Sonic Advance** sur Game Boy Advance. On pourra ainsi télécharger des créatures du Chaos vers la portable et des courses pourront être débloquées dans le mode Chaos Race du Sonic GC.

Tiens, c'est marrant, pour la sortie américaine de la GameCube, la société Interact va mettre sur le marché **un écran LCD** semblable à celui de la PSone, qui s'accroche au dos de la console. Le prix de la bête est fixé à 150 dollars, soit environ 1 100 francs. Oui, c'est cher, mais on n'a rien sans rien !

Hop, j'empiète sur la rubrique Business Pad du père Gros Lum en développant un peu plus ce qui sera **la couverture médiatique qui accompagnera le lancement de la GameCube aux États-Unis**. En plus des pubs, le lavage de cerveau pour vanter les qualités de la console sera composé de dizaines de pages de promo dans plus de 50 magazines papier. Les panneaux d'affichage et les sites Internet seront aussi concernés. Et pour finir en beauté, des spots seront diffusés dans les cinémas avant les séances de gros films, du genre *Harry Potter* et *Le Seigneur des Anneaux*. Un accord a aussi été signé avec Dr Pepper (le coca à la cerise). Comme dirait Beigbeder : « Vive la pub ! »

En fin de compte, **les ventes de GameCube** n'ont pas atteint le niveau qu'espérait Nintendo, loin s'en faut. Au lieu des 300 000 machines que le fabricant avait prévu d'écouler, le compteur est pour l'instant bloqué à 134 000 (source : *Famitsu*). Même constat pour les jeux, qui ne se sont vendus qu'à 22 000 exemplaires pour Wave Race et Super Monkey Ball (ce qui explique sûrement la récente annonce de Sega au sujet de l'adaptation de leur titre sur PS2). Seul Luigi a atteint le très honorable score de 133 000, ce qui fait presque un jeu par console. Cela dit, il faudra attendre le lancement US, et donc l'arrivée de titres comme Rogue Leader, pour se faire une véritable idée de l'avenir, qui semble d'ailleurs bien parti vu que les revendeurs ont gonflé leur carnet de commandes de GC, depuis l'annonce du report d'une semaine de la Xbox.

Arcade, portables, divers

Faute de pouvoir travailler avec Nintendo et la GBA, **Square** a annoncé une nouvelle série sur **WonderSwan Color**, qui inclura petit à petit tous les vieux hits de l'éditeur issus de la Game Boy, Super Nintendo, NES et PlayStation. La première à voir le jour contiendra Romancing Saga, Hanjuku Eiyuu, Dice de Choboco et Makaitoushi SaGa.

Sega bouffe à tous les râteliers et prépare un **Golden Axe version WonderSwan** pour le printemps 2002, avec des graphismes améliorés et de nouveaux modes de jeu. Sur cette même console, **Sony a annoncé Devil Dice** pour le 20 décembre, ce qui semble prouver finalement que le fabricant n'a pas l'intention de sortir une portable pour l'instant.

Les premiers éléments de **King of Fighters 2001** ont commencé à filtrer chez **SNK** et Eolith. Tout d'abord, on comptera une dizaine d'équipes composées de 4 personnages. Un nouveau système de gestion tactique est destiné à remplacer la vieille méthode du 3 combattants plus un striker. Quatre nouveaux personnages, Foxy, Angel et K9999, de l'équipe NEST, font leur apparition, ainsi que Mei-Li, qui figurera dans la Jhun Foon Team ! Je sais que les fans sont nombreux ; je me devais donc d'en parler puisque le jeu sort en novembre !

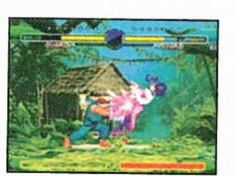


C'est officiel : ***Final Fantasy : The Spirit Within*** sera le premier et dernier film de Square. Devant les pathétiques résultats en salle (le long métrage n'a eu de succès que dans deux ou trois pays européens, dont la France, alors qu'aux États-Unis, il n'a atteint qu'un tiers des objectifs), Square vient de prendre la sage décision de stopper la production de films et de se contenter de ce qu'ils ont toujours su faire : les jeux ! Du coup, l'éditeur a même annoncé que des pertes étaient à prévoir pour l'année en cours, et ce même avec le succès de FFX ! Personnellement, je ne vais pas pleurer, je n'ai pas du tout aimé le film. Si vous n'êtes pas d'accord avec moi, faites-le savoir à jhubert@hfp.fr (mon mail ne fonctionne plus !). Soyez le plus virulent possible, j'aime ça !

Un jour sur ICQ... Julo to Angel : « You have received a URL request » (URL : www.portablemonopoly.com/) URL's description : « Julo : Encore un bon truc pour NetP@d... Et là, c'est une transformation vraiment plus intéressante... » Merci Julo, t'es vraiment un bon pigeon, tu fais tout le boulot à ma place ! Bon, bref, cette fois, le titre de ouf du mois revient à ce type qui a bricolé un **rétro-éclairage pour sa Game Boy Advance**. Le pire, c'est qu'il annonce que la perte en autonomie est minime. Finalement, il n'est pas si taré que ça le bougre!



Street Fighter Zero 3 Upper sur Game Boy Advance est d'ores et déjà programmé pour le 30 novembre au Japon. Le jeu sera une conversion hyper-fidèle de l'arcade contenant les ISM Modes, plus 3 nouveaux persos en bonus issus de Capcom Vs SNK 2 : Eagle, Maki et Yun. Déjà que le Street 2 Revival était excellent, je n'ose pas imaginer ce que cela va donner maintenant.



Oui, encore une news Sega ! L'éditeur a ouvert une nouvelle branche : la « **Special Project Division** », chargée de concevoir des idées originales de jeux vidéo. Cela dit, y a « comme une pouille dans le cotage », puisqu'ils doivent « analyser les tendances et sonder le marché ». Ça sonne très marketing, pour un bureau chargé de trouver des idées originales... Enfin, j'me comprends !

Trazom a décidé de prendre un virage important dans sa vie. Au lieu de détruire des gens, il préfère les créer à présent. Voici sa première œuvre : **Océane** ! En père modèle voulant assurer la relève, Traz lui a déjà mis un paddle entre les mains (vous remarquerez que la manette est quasiment deux fois plus grosse que sa tête), quelle classe ! Qui sait, peut-être la retrouverons-nous testeuse dans le numéro 250 de Joypad ? En attendant, toute la rédaction se joint à moi pour lui donner quelques précieux conseils : 1) Surtout Océane, range bien ta chambre, autrement papa pète un câble, 2) Ne le contrarie pas non plus, autrement il te tue et 3) (sûrement le plus important) Ne bave pas sur le paddle GameCube, autrement papa t'explose. Plus sérieusement, toute l'équipe s'unit pour féliciter Trazom et Sonia, et surtout souhaiter la bienvenue à Océane, 3 mois et demi déjà !

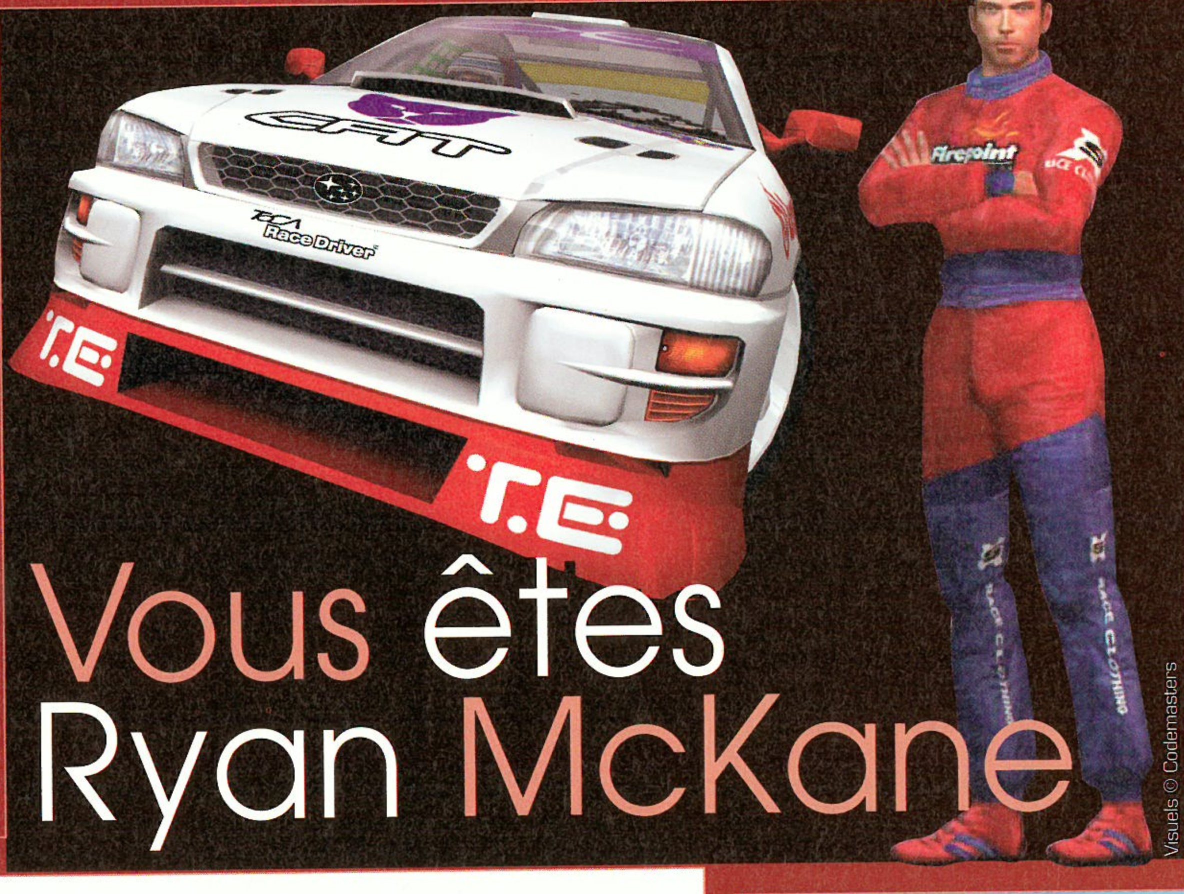


SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE) : Gaming News, FGNonline, Next-Generation, Sega Holic, Madman's cafe, Gamespot, Game Online, Fastest Game News online, CEX, GodMars Sky...

TOCA Race Driver

Avec ce quatrième épisode de la série TOCA, Codemasters compte juste révolutionner le petit monde de la course automobile ! Et pas forcément de la manière qu'on imagine…

Vous êtes Ryan McKane

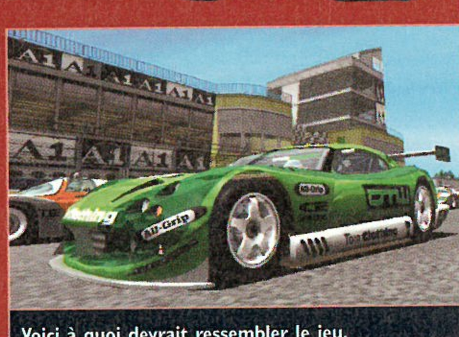


Visuels © Codemasters

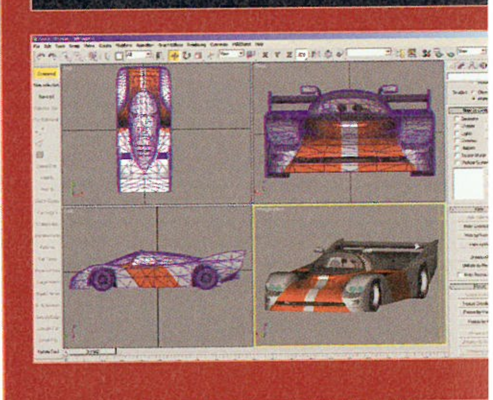
Ma petite visite dans les locaux anglais de Codemasters, à Birmingham, fut fort instructive. La taille de ses bâtiments, le nombre de personnes qui y travaillent et le sentiment d'organisation qui s'en dégage m'ont vraiment impressionné… Dès mon arrivée, un jeune homme m'a fait visiter les différentes parties du « complexe » et m'a raconté, petit à petit, cette histoire d'ascension assez atypique… À la base, les deux frères Darling, aujourd'hui au plus haut poste de la compagnie, avaient commencé à programmer des petits jeux dans leur chambre, au cœur de la charmante ferme familiale. Grâce à Papa Darling, Codemasters (un nom qui dévoile sans doute l'image qu'il aimait avoir de ses enfants) naquit. La ferme se transforma en siège social, se remplit progressivement de bureaux et représente aujourd'hui le bâtiment central de la société ! En effet, tout autour de ce charmant paysage de campagne se sont finalement greffés quelques autres édifices, dont un actuellement encore en construction. Dans le hall d'entrée, mon guide a conclu la visite en me montrant les différents trophées remportés par sa société, dont la plupart concernait évidemment la « most growing company » sur plusieurs années successives. Une « success story » fulgurante et originale, en somme. Impressionnant !

Bon, et TOCA alors ?

Ouais, c'est bon, doucement. Vous savez parfaitement qu'on aime introduire les choses dans les règles, ici. Bref, j'ai fini par atterrir dans l'un des plus grands pavillons, à l'écart, pour rencontrer enfin les équipes de développement internes. Au rez-de-chaussée, l'équipe de TOCA ; juste au-dessus, celle de Colin McRae Rally… Je n'étais pas là pour ce deuxième titre, mais bon, j'ai pu voir quelques images à l'arraché ! Derrière des murs au même étage, j'ai également appris qu'une troisième équipe bossait dur sur un projet encore top-secret, impossible d'en savoir plus (attendez les révélations du mois prochain…) ! Tant mieux, de toute façon, je suis là pour vous parler de TOCA Race Driver, hein… Ah ah, j'vous ai bien feintés, bande de gros malins ! Bref, j'ai finalement été présenté à Gavin Raeburn (à la tête du studio en charge du projet Race Driver) et Pete O'Donnell (Game Designer en chef). Mais avant de rentrer dans les détails d'une visite guidée des différentes parties du développement, les deux Anglais m'ont pris à l'écart pour m'expliquer les principes de base et les idées concrétisées de ce nouvel opus… Comme quoi, je ne suis pas le seul à aimer introduire dans les règles, on va bien s'entendre les gars.



Voici à quoi devrait ressembler le jeu, théoriquement bien sûr… Croisons les doigts !



Le nouvel outil de construction des pistes permet d'entrer beaucoup plus de détails que dans WTC.

Le nouveau moteur de déformations s'annonce simplement incroyable ! Notez au passage les détails sous le capot.

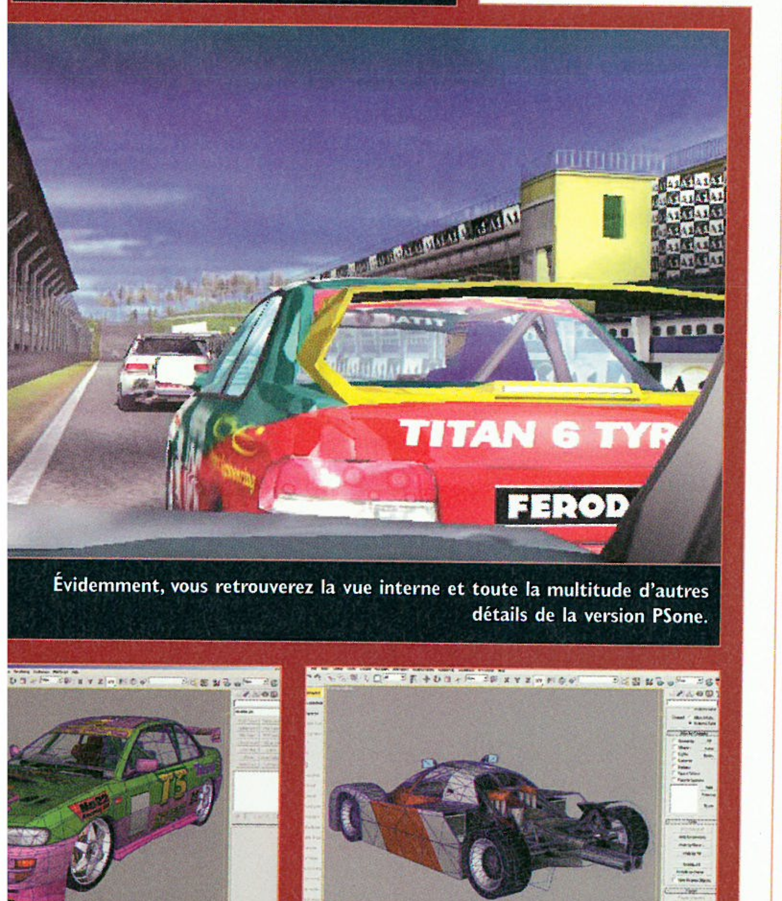
Un jeu de caisses très « concept »

Pour entrer directement dans le vif du sujet... la principale nouveauté de cet opus tient dans le mode de jeu principal, qui proposera au joueur d'évoluer dans les différents championnats sur un fond entièrement scénarisé. Partis de la simple idée qu'il était regrettable d'incarner dans un jeu des voitures et non un pilote, les développeurs ont créé Ryan McKane, un héros que vous incarnerez du début à la fin de l'histoire et dont vous guiderez l'ascension dans l'impitoyable univers du championnat TOCA. Mais attention, n'imaginez pas que cette scénarisation tienne simplement dans certains morceaux de texte, du genre « Bravo Ryan, tu as gagné ! Rendez-vous au championnat suivant ! », comme dans un certain Ridge Racer 4... Non, on est bien loin de tout ça. N'allez pas non plus parler aux développeurs de « cut-scenes » : j'ai essayé et ils détestent ce terme ! En fait, l'idée est plutôt de plonger le joueur dans une histoire, dans un univers réaliste et complètement cohérent. Ainsi, il n'y aura aucun temps mort, aucun découpage discernable entre les phases de jeu et les scènes en rapport avec le scénario, tout s'enchaînera et sera mêlé comme dans un film, mais dans un monde en 3D temps réel ! Sur la ligne de départ par exemple, quelques secondes avant de faire crisser les pneus, vous pourrez voir votre coach taper sur le capot en vous encourageant ! Comprenez par là que cet événement n'est pas une « scène » servant à entrecouper les phases de jeu, tout sera vraiment mêlé de cette manière... Un vrai concept, plutôt révolutionnaire serais-je tenté de dire, qui a été poussé jusqu'à la navigation dans les menus du jeu... Voyez-là un autre détail marquant : en fait, il n'y aura pas de menus ! Passés les logos PlayStation 2, Codemasters, etc., au démarrage de la bécane, vous arriverez directement dans le bureau de McKane, entièrement modélisé. Vous pourrez, à partir de ce point, consulter vos mails dans l'ordinateur (il y aura un système d'offre des écuries), aller dans le garage pour changer les réglages de votre caisse, consulter vos meilleurs temps dans votre base de données, choisir votre caisse en chopant l'une des clés de contact sur le mur... Tout est en 3D, les seuls semblants de menus tiendront dans certains choix à effectuer sur les ordinateurs de McKane.

Éditeur : Codemasters
Machines : PlayStation 2 et Xbox
Dispo. Europe : Juin 2002

Le jeu de course dont vous êtes le héros

Le souci de réalisme et le souci de cohérence sont ainsi les maîtres mots du développement. Codemasters met le paquet pour soutenir le projet et la vaste équipe (ils sont 48 !) s'est réparti le boulot de manière très disciplinée. Chaque personne travaille sur un point spécifique et est en charge de pousser sa mission aussi loin et aussi bien que possible. Leurs efforts seront mis en commun dans une vraie version jouable vers le début de l'année 2002 seulement, ce qui



Évidemment, vous retrouverez la vue interne et toute la multitude d'autres détails de la version PSone.

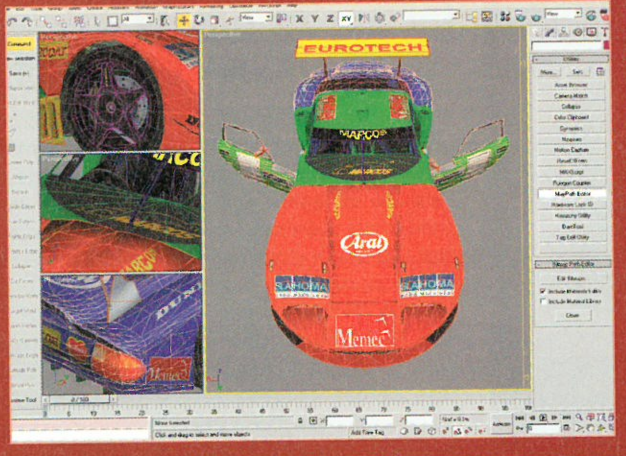
Par Julo

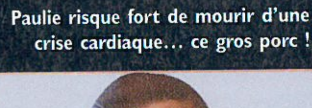
Un concept inédit !

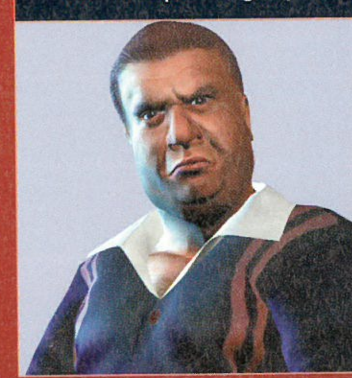
explique l'absence de véritables screenshots tirés du jeu sur ces trois pages... Mais rassurez-vous, après avoir causé à pas mal de gens, après avoir fait le tour des différentes parties du studio, je vous assure qu'ils devraient tenir toutes leurs promesses ! En tout cas, ils mettent toutes les chances de leur côté... Concernant le scénario d'abord, il a été écrit par un professionnel de l'industrie cinématographique, tout comme les dialogues, les story-boards ou les musiques ! Faire passer des émotions et transporter le joueur en tant qu'acteur plus encore qu'en tant que spectateur est une véritable priorité. Pour les dialogues en particulier, des acteurs professionnels américains sont ainsi passés par la case casting ! J'ai pu visionner des cassettes de ces enregistrements et franchement, ce travail s'annonce déjà de grande qualité. Pour les doublages français, on m'a d'ailleurs promis une qualité identique et une surveillance rapprochée de la qualité de ces derniers. Bref, l'histoire dont vous serez le héros s'annonce pleine de personnages différents, d'émotions, de drames, d'amour, d'amitié et de rivalité... Un vrai movie, tu vois !

Une réalisation appliquée

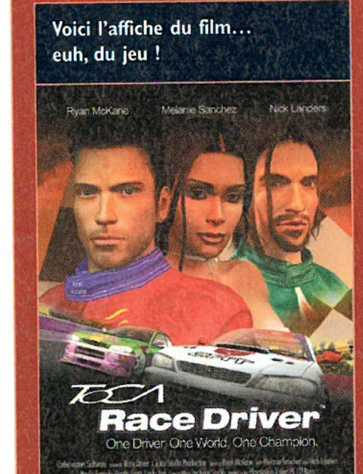
Pour tout ce qui concerne la réalisation technique du jeu, là encore, le travail étalé par l'équipe est impressionnant. Toutes les animations du jeu, qu'il s'agisse des personnages principaux ou du public, des réparateurs aux stands, etc., tout a été entièrement motion-capturé ! Toujours pour tout ce petit monde, la modélisation des corps et des visages est vraiment impressionnante. Ils ont même procédé à des séances de motion-capture faciale pour les scènes de dialogues ! Synchronisation labiale de rigueur, donc. L'élaboration de la quarantaine de circuits a également bénéficié d'un soin particulier, avec notamment des nouvelles données concernant l'irrégularité des reliefs, que vous pourrez sentir durant les courses et auxquels il faudra désormais faire attention. Comme avant, la modélisation sur plusieurs couches des différents bolides du jeu (une quarantaine également) est impressionnante, les détails ne manquent pas ! Chaque partie peut se détacher et laisser apparaître une autre couche de modélisation ou de texture. Quant au moteur de dégradation des carrosseries, il a complètement été refait ! Désormais, les déformations seront réellement dynamiques : avec WTC, la ruse était simplement d'enlever certains polygones selon le choc, alors qu'ici, la tôle se froisse et s'enfonce réellement ! La force de WTC résidait dans le souci perfectionniste du détail, qui immergeait littéralement le joueur ; ici, cette force s'annonce carrément décuplée !
Je pourrais vous énumérer tout ça en détail pendant des heures, mais la place manque... De toute manière, vous savez l'essentiel : TOCA Race Driver risque bien de révolutionner le jeu de course, tout simplement ! Je ne vous dirai rien sur le semblant de version jouable que j'ai pu tester, tant il représentait seulement les premiers balbutiements du bébé, mais en tout cas, l'affaire est à surveiller de très près ! Vivement le premier code Preview !!!




Paulie risque fort de mourir d'une crise cardiaque... ce gros porc !



Voici l'affiche du film... euh, du jeu !



Vroooooooooom !

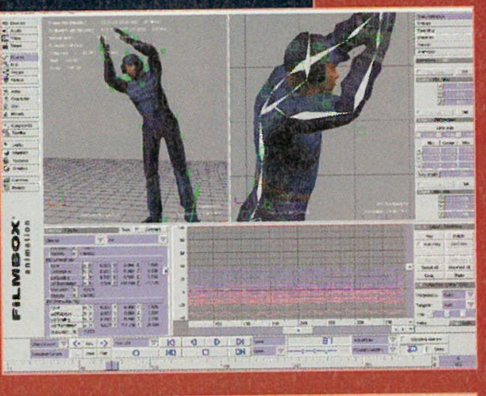
Petit détail intéressant, qui témoigne une fois de plus du soin et du réalisme dont fait preuve ce développement... Les sons des caisses ont été enregistrés à partir des vrais modèles de voitures ! Comme vous pouvez le remarquer sur ces photos, les bolides ont été fixés au sol, les roues positionnées sur des tapis roulants permettant au chauffeur d'atteindre, tout immobile qu'il était, des vitesses allant jusqu'à 260 km/h ! Vous voulez entendre l'un de ces enregistrements ? Pas de problème : allez simplement sur le site www.codemasters.com pour télécharger le MP3 !

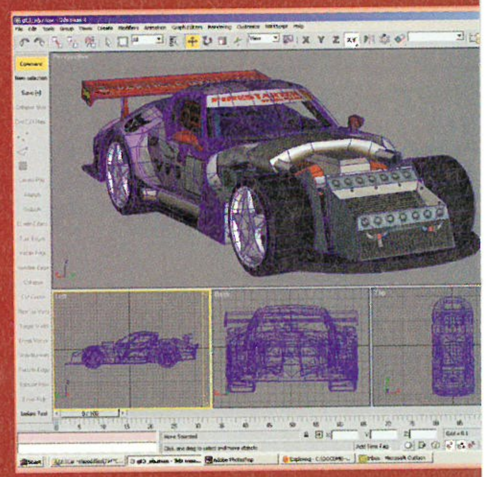






Même les gars du stand sont super bien modélisés et profitent d'une motion-capture d'excellente facture.






Voici Mélanie Sanchez, la bombe latino de service... Là, telle que vous la voyez, elle n'en peut plus !

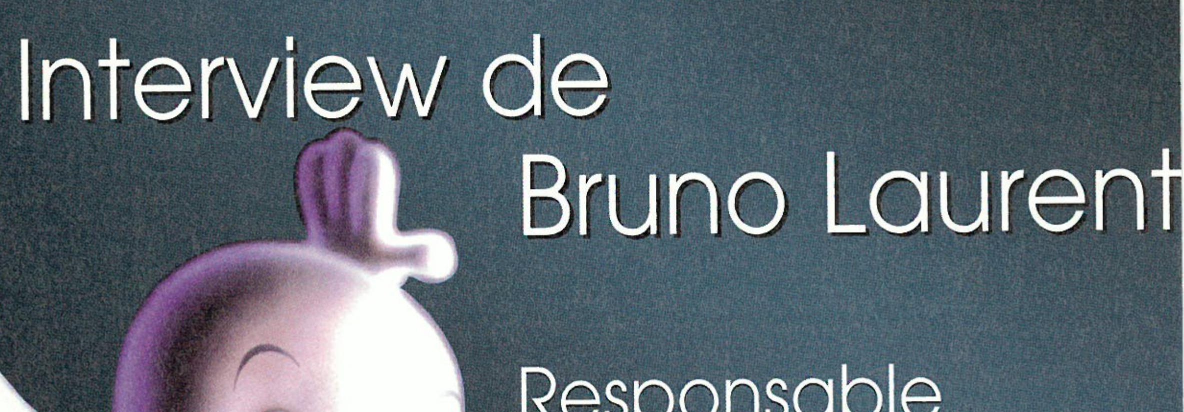


TDK entre dans

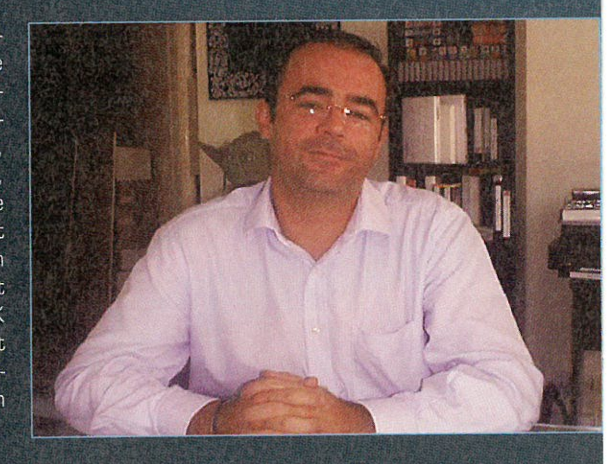
Si vous pensez que TDK s'occupe uniquement de cassettes audio, va falloir sérieusement revoir votre jugement. Avec dans sa besace une tripotée de licences prestigieuses, TDK Mediactive prépare son **« invasion ».**

Interview de Bruno Laurent

Responsable du développement des ventes Mediactive



TDK Mediactive est ce que l'on peut considérer comme la division jeux de TDK Recording Media S.A., leader mondial sur le marché des supports d'enregistrement. Au départ, TDK distribuait des jeux PC sans grande prétention ; les jeux sur console ne sont arrivés que timidement en décembre 2000, distribués dans un premier temps par Film Office Distribution, du groupe Hachette, dont Bruno Laurent était un membre actif. De cette collaboration sont nés 5 titres, dont Casper et Le Petit Dinosaure sur GBC. Lorsque Hachette ferme Film Office Distribution à la mi-juin de cette année, Bruno Laurent ne perd pas de temps et intègre immédiatement TDK Mediactive pour reprendre la distribution des jeux, en coiffant par la même occasion une casquette commerciale et une casquette marketing afin de s'imposer dans l'univers de l'édition vidéoludique. Interview.



Joypad : Votre catalogue comporte de nombreux titres sous licences, dérivés de productions cinématographiques, comme Casper ou Shrek. Est-ce une volonté délibérée ou une question d'opportunité ?

Bruno Laurent : Notre réputation s'est faite relativement vite sur des produits axés vers l'enfant, mais ça n'est pas forcément notre objectif principal. Nous avions le droit d'exploiter les licences Casper (Harvey Entertainment) et Le Petit Dinosaure (Universal) sur PC et également sur console. Puis la licence Shrek est arrivée, pas vraiment par hasard puisque nous étions candidats pour l'achat de celle-ci, avec une exploitation mondiale sur 5 ans sur GBC, GBA et Xbox. On ne peut pas vraiment considérer cela comme une opportunité puisque nous étions en concurrence avec Infogrames et Ubi Soft pour cette acquisition.

Shrek sera l'un des premiers titres qui accompagneront la sortie américaine de la Xbox, le 15 novembre prochain. Est-ce un titre exclusif ?

En fait, Microsoft a été subjugué par la qualité du jeu. Par la licence aussi (DreamWorks). Et lorsqu'il sortira au printemps en Europe, on pourra surfer sur la grosse vague verte de la VHS et du DVD, prévue pour le 1er trimestre avec un budget colossal d'Universal. On va faire une promotion croisée pour la visibilité de notre jeu sur leur support, et inversement, sur nos supports vierges, avec notamment « insert » de flyers à l'effigie du film. Simple échange de bons procédés. On ne privilégie pas une console par rapport à une autre ; TDK a aujourd'hui une notoriété qui est un peu dans l'ombre parce qu'ils sont restés sous silence pendant 4 ou 5 ans sans réelle volonté de communiquer

'ère vidéoludique

ou d'innover ; des personnes arrivent maintenant avec une nouvelle dynamique. Aujourd'hui, nous sommes sur le marché du jeu, du hardware, de la connectique sans fil, avec une volonté toujours qualitative, sans support prédéterminé. Mais nous essayons d'obtenir des jeux d'une grande notoriété, et si nous pouvons en plus bénéficier du lancement d'un nouveau support pour nous mettre en avant sur le marché du jeu en tant que nouvel intervenant, c'est encore mieux.

Vous préférez éviter les prises de risques en privilégiant les titres accompagnés d'une grosse licence ?

On essaie de chercher les opportunités les plus reconnaissables. On ne va pas non plus faire n'importe quoi, mais plutôt se diriger vers des licences qui soient qualitatives, d'excellente notoriété et qui touchent un maximum de cibles, correspondant aussi aux cibles du produit que l'on a envie de développer. Shrek est parfait parce qu'il possède près de 95 % de notoriété positive sur le film. D'autres licences vont arriver, mais elles ne seront pas forcément destinées à un public jeune.

En effet, le 7 septembre dernier, un accord a été signé entre Mercedes Benz et TDK Mediactive, portant sur l'utilisation exclusive de la licence automobile. Pour quel genre de jeu ?

Effectivement, cet accord concerne un jeu dont le support n'a pas été déterminé, mais qui devrait concerner à 80 % la Xbox ou bien la GameCube, mais tout dépendra des contrats que l'on obtiendra. Le jeu est néanmoins en cours de développement et sera disponible en octobre 2002 (il est magnifique !) avec l'aval à 100 % de Mercedes Benz.

Lady Sia GBA



Lady Sia est une création originale sur GBA, qui narre les aventures d'une guerrière décidée à défendre son royaume.

Pryzm PS2



Pryzm est prévu pour novembre 2001 sur PS2, avec une épopée baignée d'heroic-fantasy.

Avec quels studios de développement travaillez-vous ?

Nous n'avons pas de studios prédéfinis et on cherche des produits. C'est pour ça que l'ECTS et l'E3 étaient très importants pour nous, afin de rencontrer des développeurs. Beaucoup d'entre eux nous ont contactés ; certains dossiers sont plus approfondis que d'autres et de très belles choses vont arriver, avec toujours cet esprit qualitatif.

Pourtant, et malgré les bonnes ventes qui accompagnent généralement un titre avec licence, on ne peut pas dire que la qualité soit souvent au rendez-vous. Ça ne vous fait pas peur, question crédibilité ?

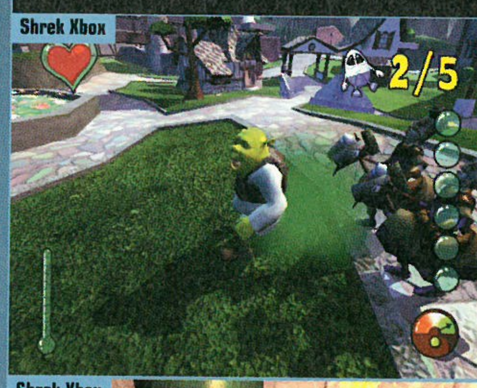
Ce sentiment risque effectivement de suivre nos produits, mais de façon éphémère. Ce n'est pas le cas de Shrek, en tout cas au niveau de la stratégie commerciale, parce que l'on va bénéficier du lancement du film et du lancement du jeu, mais pour qu'un lien existe entre les deux, le jeu doit être de bonne qualité pour perpétuer le succès du film. On peut faire confiance à Universal et DreamWorks pour assurer un support marketing impressionnant.

TDK Mediactive dispose de licences exclusives avec Sony Computer, Microsoft, Nintendo of America, DreamWorks et Universal Studios, ce qui attire forcément bon nombre de développeurs. La grosse machine marketing et commerciale n'a plus qu'à faire le reste. TDK Mediactive proposera également des titres avec une notoriété moins élevée mais tout aussi attractifs, sur GBC et GBA : No Rules Get Phat, simulation de skate HxC, et 2 jeux de plate-forme/aventure, Lady Sia et Wendy la Sorcière, disponibles en octobre, afin d'élargir la gamme de ses produits, avec toujours un credo : la qualité. Affaire à suivre.

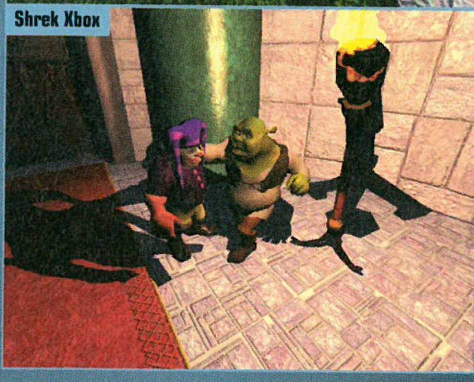
Shrek, le jeu

L'ogre vert bénéficie, grâce à la Xbox, d'une qualité graphique impressionnante. Quand on sait que DreamWorks considère Shrek comme LE titre de l'année 2002 sur son catalogue, on imagine bien que la qualité se doit d'être au rendez-vous. L'univers est celui de la plate-forme, avec 4 mondes, 12 niveaux et 36 missions, agrémentés de cet humour scatologique qui caractérise Shrek, puisqu'il devra roter ou péter pour éloigner ses adversaires. Quelle classe !

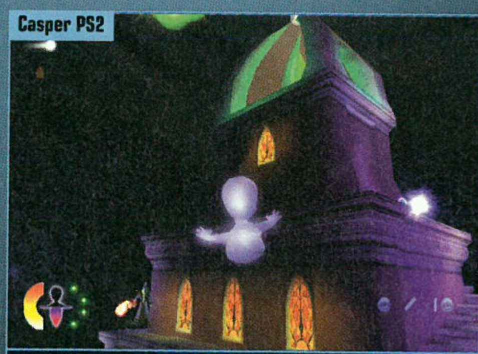
Shrek Xbox



Shrek Xbox



Casper PS2



Sur PS2, Casper le gentil fantôme vous entraîne dans les airs à travers son univers doucereux.

PAR KARINE


GAGNEZ
des jeux
SSX Tricky
PlayStation 2
PAL
SSX
Tricky
POUR TOUS PUBLICS
mcm
BIG
EA SPORTS
BIG
En jouant sur le...
08 36 68 75 00
2,21 F/min
les meilleures ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO
© 2001 Electronic Arts Inc. EA SPORTS, le logo EA SPORTS, EA SPORTS BIG et le logo EA SPORTS BIG sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. EA SPORTS™ et EA SPORTS BIG™ sont des marques d'Electronic Arts™.

Dites-nous nos quatre vérités...
et gagnez le jeu de votre choix

Joypad a besoin de vous ! Dites-nous ce que vous pensez de nous, en bien comme en mal. Et allez, nous tirerons au sort cinq d'entre vous. À la clé, pour les heureux élus, ***le jeu de leur choix****, toutes consoles confondues.*

VOUS ET JOYPAD

1 Depuis quand lisez-vous Joypad ?
- ☐ Moins d'un an
- ☐ Depuis 1 à 2 ans
- ☐ Depuis 3 à 4 ans
- ☐ Depuis plus de 4 ans
- ☐ Depuis sa création

2 À quelle fréquence lisez-vous Joypad ?
- ☐ Tous les mois
- ☐ 6 à 10 fois par an
- ☐ Moins de 6 fois par an
- ☐ C'est la première fois

3 Vous êtes
- ☐ Abonné
- ☐ Non abonné

4 En dehors de vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de Joypad ?
- ☐ Une
- ☐ Deux
- ☐ Trois ou plus
- ☐ Aucune

5 Quelle note d'appréciation (sur 20) donneriez-vous à Joypad ?

.../20

6 Par rapport à il y a un an, lisez-vous Joypad
- ☐ Avec plus d'intérêt
- ☐ Avec moins d'intérêt
- ☐ Avec autant d'intérêt

7 Comment vous êtes-vous procuré ce numéro de Joypad ?
- ☐ Je suis abonné
- ☐ Je l'ai acheté chez mon marchand de journaux
- ☐ Une autre personne de mon foyer l'a acheté
- ☐ Un ami me l'a prêté ou donné
- ☐ D'une autre façon

8 Comment avez-vous connu Joypad ?
- ☐ Par des affiches
- ☐ En regardant chez un marchand de journaux
- ☐ Un ami m'en a parlé
- ☐ Par un autre biais

9 Ce numéro de Joypad vous l'avez
- ☐ Lu en entier ou presque
- ☐ Lu en partie
- ☐ Survolé
- ☐ Pas lu

10 Que pensez-vous des différentes rubriques de Joypad ?

	note de lecture	note d'appréciation
Événement	.../20	.../20
Reportage	.../20	.../20
News Japon	.../20	.../20
News Europe	.../20	.../20
Zoom	.../20	.../20
Business Pad	.../20	.../20
Zique Pad	.../20	.../20
Saga des développeurs	.../20	.../20
Netpad	.../20	.../20
Top Rédac	.../20	.../20
Test	.../20	.../20
Zapping Europe	.../20	.../20
Actu Game Boy	.../20	.../20
Arcade	.../20	.../20
Astuces	.../20	.../20
Courrier des lecteurs	.../20	.../20
Joypad Achats	.../20	.../20
Zapping Japon	.../20	.../20
Côté Pécé	.../20	.../20
Mode d'emploi	.../20	.../20
Supplément Soluces	.../20	.../20

11 Trouvez-vous que les notes des tests de Joypad sont :
- ☐ Trop dures
- ☐ Trop cool
- ☐ Juste comme il faut

12 En général, êtes-vous d'accord avec les tests de Joypad ?
- ☐ Oui, toujours
- ☐ Oui, presque toujours
- ☐ Oui à 80 %
- ☐ Une fois sur deux
- ☐ Rarement

13 Trouvez-vous que l'information donnée par Joypad soit :
- ☐ Fiable
- ☐ Peu fiable

14 Aimez-vous lire des infos sur l'actualité d'une console autre que celle que vous possédez ?
- ☐ Oui
- ☐ Non

15 Aimez-vous lire, dans Joypad, des infos sur les consoles à venir ?
- ☐ Oui
- ☐ Non

16 Aimez-vous lire, dans Joypad, des infos sur les ventes des jeux (hit-parade...) ?
- ☐ Oui
- ☐ Non

17 Aimez-vous lire, dans Joypad, des infos sur l'économie du jeu vidéo ?
- ☐ Oui
- ☐ Non

18 Souhaitez-vous trouver, dans Joypad, plus d'infos sur l'actualité des consoles portables (tests de jeux, de machines, previews...) ?
- ☐ Oui, j'en veux plus
- ☐ Non, j'en veux moins
- ☐ Ne changez rien, c'est très bien comme ça

19 Souhaitez-vous trouver dans Joypad plus d'infos sur l'actualité PC ?
- ☐ Oui
- ☐ Non

20 Vous connectez-vous sur le 3615 JOYPAD ?
- ☐ Souvent
- ☐ Parfois
- ☐ Jamais

Si oui, donnez une note de satisfaction sur 20 au 3615 JOYPAD

.../20

21 Vous connectez-vous sur le 3615 Cheat ?
- ☐ Souvent
- ☐ Parfois
- ☐ Jamais

Si oui, donnez une note de satisfaction sur 20 au 3615 Cheat

.../20

22 En matière de jeu vidéo, qu'espérez-vous trouver sur minitel ?
- ☐ Des soluces et astuces
- ☐ Des concours
- ☐ Des infos
- ☐ Des dialogues
- ☐ Vous n'allez pas sur minitel

Vous et les jeux vidéo

23 Quelle console possédez-vous et utilisez-vous régulièrement ?
- ☐ PlayStation/PSone
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Dreamcast
- ☐ Game Boy Color
- ☐ PlayStation 2
- ☐ GameCube d'import
- ☐ Game Boy Advance
- ☐ Autres

24 Comptez-vous acquérir d'ici fin 2002
- ☐ Dreamcast
- ☐ PlayStation 2
- ☐ PSone
- ☐ Xbox
- ☐ Game Boy Advance
- ☐ Nintendo GameCube
- ☐ PC
- ☐ Ne sais pas
- ☐ Pas d'autre console d'ici fin 2002

25 Achetez-vous des jeux d'import américains ou japonais ?
- ☐ Oui, souvent
- ☐ Oui, parfois
- ☐ Non, jamais ou pratiquement jamais

26 Depuis combien de temps jouez-vous aux jeux vidéo ?

- ☐ Moins de 1 an
- ☐ De 1 à 3 ans
- ☐ De 4 à 8 ans
- ☐ Plus de 8 ans

27 Possédez-vous un micro-ordinateur ?

☐ Oui ☐ Non

Si oui,	Pour jouer	Pour travailler	Aller sur Internet
Un PC	☐	☐	☐
Un Mac	☐	☐	☐

28 Regardez-vous les DVD vidéo (plusieurs réponses possibles) ?

- ☐ Sur une PlayStation 2
- ☐ Sur un lecteur DVD de salon
- ☐ Sur un PC ou un Mac avec un lecteur DVD-Rom
- ☐ Je ne regarde pas de DVD vidéo

29 Achetez-vous des DVD vidéo ?

- Plus de 3 par mois ☐
- 1 à 3 par mois ☐
- Moins d'un par mois ☐
- Je n'achète pas de DVD vidéo ☐

30 Vous connectez-vous sur des sites Web d'infos sur les jeux vidéo ?

	Souvent	Parfois	Rarement	Jamais
www.joystick.fr	☐	☐	☐	☐
www.overgame.com	☐	☐	☐	☐
www.jeuxvideo.com	☐	☐	☐	☐
www.gamespot.fr	☐	☐	☐	☐
www.ign.com	☐	☐	☐	☐
www.gameone.net	☐	☐	☐	☐
www.gamekult.com	☐	☐	☐	☐
www.goa.com	☐	☐	☐	☐
www.zonejeux.com	☐	☐	☐	☐
Sites d'éditeurs de jeux vidéo	☐	☐	☐	☐

31 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console ?

	J'ai	Je compte acquérir dans les 6 mois
Memory Card	☐	☐
Manette analogique type "Dual Shock"	☐	☐
Volant	☐	☐
Pistolet	☐	☐
Télécommande/Multitap	☐	☐

32 Combien de jeux possédez-vous sur votre principale console ?

----

33 Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne ?

- ☐ Moins de 5 heures
- ☐ De 5 à 9 heures
- ☐ De 10 à 14 heures
- ☐ De 15 à 19 heures
- ☐ De 20 à 29 heures
- ☐ 30 heures et plus

34 À quelle fréquence achetez-vous des jeux ?

- ☐ Au moins une fois par semaine
- ☐ Au moins une fois par mois
- ☐ Au moins une fois tous les deux mois
- ☐ Au moins une fois tous les trois mois
- ☐ Moins souvent

35 Quel budget consacrez-vous chaque mois à votre console (accessoires, jeux, mags...) ?

- ☐ Moins de 100 F
- ☐ De 100 à 199 F
- ☐ De 200 à 499 F
- ☐ De 500 à 999 F
- ☐ Plus de 1000 F

36 Quels types de jeux préférez-vous ?

	J'adore	J'aime	Mouais	Je n'aime pas
Jeux de rôle/aventure (Final Fantasy, Zelda...)	☐	☐	☐	☐
Jeux d'action/aventure (Resident Evil, Onimusha...)	☐	☐	☐	☐
Quake-like (Quake, Medal of Honor...)	☐	☐	☐	☐
Jeux de tir (House of the Dead, Time Crisis...)	☐	☐	☐	☐
Jeux de course (Gran Turismo, Colin McRae Rally...)	☐	☐	☐	☐
Jeux de baston 3D (Tekken, Dead or Alive...)	☐	☐	☐	☐
Jeux de baston 2D (Marvel vs Capcom, Street Fighter...)	☐	☐	☐	☐
Jeux de sport (FIFA, Virtua Tennis...)	☐	☐	☐	☐
Jeux de glisse (Cool Boarders, Tony Hawk, SSX...)	☐	☐	☐	☐
Jeux de musique (Bust a Groove, Parappa, Music...)	☐	☐	☐	☐

37 Achetez-vous des jeux en version économique (moins de 200 F) ?

- ☐ Souvent
- ☐ Parfois
- ☐ Jamais

Vous et vos loisirs

38 Vous êtes

- ☐ Un homme
- ☐ Une femme

39 Quel âge avez-vous ?

- ☐ De 12 ans à 14 ans
- ☐ De 15 à 24 ans
- ☐ De 25 à 34 ans
- ☐ Plus de 35 ans

40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction

	Régulièrement	Occasionnellement	Pas lu depuis 1 an	Note
PlayStation 2 Magazine	☐	☐	☐	.../20
Consoles+	☐	☐	☐	.../20
Jeux vidéo Magazine	☐	☐	☐	.../20
Consoles Max	☐	☐	☐	.../20
PSM2	☐	☐	☐	.../20
Playbox	☐	☐	☐	.../20
Playzone	☐	☐	☐	.../20

41 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines ?

	Régulièrement	Occasionnellement	Pas lu depuis 1 an	Note
Joystick	☐	☐	☐	.../20
Première	☐	☐	☐	.../20
Onze Mondial	☐	☐	☐	.../20
Entrevue	☐	☐	☐	.../20
L'Echo des Savanes	☐	☐	☐	.../20
Auto Moto	☐	☐	☐	.../20
MAX	☐	☐	☐	.../20
FHM	☐	☐	☐	.../20
Ciné Live	☐	☐	☐	.../20
DVD Magazine	☐	☐	☐	.../20

42 Vous allez au cinéma

- ☐ Moins d'une fois par mois
- ☐ Une fois par mois
- ☐ 2 à 4 fois par mois
- ☐ Plus de 4 fois par mois

43 Vous possédez un téléphone mobile

- ☐ Bouygues Telecom
- ☐ Orange
- ☐ SFR
- ☐ Nomad
- ☐ Mobicarte
- ☐ SFR La carte
- ☐ Pas de téléphone mobile

44 Quel équipement audiovisuel possédez-vous ?

- ☐ Chaîne Hi-Fi
- ☐ Télévision 16/9
- ☐ Home Theatre
- ☐ Magnétoscope
- ☐ Canal Satellite
- ☐ TPS
- ☐ Câble
- ☐ Lecteur DVD de salon
- ☐ Lecteur Mini-Disc
- ☐ Lecteur MP3

45 Combien de temps passez-vous par semaine devant la télévision (hors console de jeu) ?

- ☐ 1 à 10 heures
- ☐ 10 à 20 heures
- ☐ Plus de 20 heures

46 Depuis que vous jouez, vous avez plutôt diminué le temps consacré à

- ☐ La télévision
- ☐ Le sport
- ☐ Le cinéma
- ☐ Les sorties

Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !

Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.

Voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir !

Nom ______________________
Prénom ______________________
N° et Rue ______________________
____
Ville ______________________
Code postal ______________________
Jeu que vous souhaitez recevoir ______________________
____
Sur quelle console ? ______________________

Renvoyez le tout sous enveloppe affranchie à :

PROFIL
ENQUÊTE JOYPAD
BP 52
94202 Ivry sur Seine Cedex

LE RETOUR DE LA

MOMIE™

BON ~~contre~~ ou MÉCHANT

Choisissez votre style ! De toute façon, ce sera l'enfer...



Incarnez Rick ! Vous disposerez d'un arsenal impressionnant d'épées, de revolvers et de fusils.



Imhotep utilise la force brute ainsi que des sorts puissants et dévastateurs.



Votre quête pour anéantir le Roi Scorpion vous mènera de Londres au Caire en passant par les fabuleuses ruines d'Hamunaptra.

Vous voulez être méchant ? Très bien. Avec Le Retour de la Momie, vous pouvez incarner le Bien avec Rick O'Connel ou le Mal avec Imhotep. Mais quel que soit le chemin que vous emprunterez, vous aurez à lutter contre des soldats sans âme, des guerriers d'Anubis et des babouins momifiés. Survivez à tout ça et vous en viendrez à combattre le Roi Scorpion. Priez alors pour qu'il existe une vie après la mort...





Sortie : novembre 2001



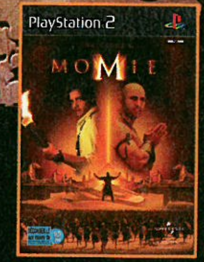
PlayStation®2











www.universalinteractive.com





SONNERIES
PERSONNALISEZ
VOTRE
PORTABLE
08 99 705 806
+ RAPIDE !!!
3 ÉTAPES SEULEMENT
UVEAUTÉS
127 Fiesta
350 Take me home
163 Marshall Mathers
155 Just a little more love
134 Purple pills
196 One minute man
121 Another chance
128 Dance for me
007 I feel loved
302 19/2000
302 Gourmandises
218 We need a resolution
392 Lover boy
529 Pui che puoi
168 U remind me
353 Sing
130 Give me love
P TV-CINÉ
003 The Fox- pub DIM
033 Amicalement Vôtre
005 Buffy
010 Hawaï Police d'Etat
026 Ally Mc Beal
023 X Files
097 Roswell
002 Benny Hill
005 James Bond
048 L'île aux enfants
017 Chapi Chapo
146 Reality -La Boum
514 Pulp Fiction
065 La valse d'Amélie
054 Agence tout risque
056 Starsky & Hutch
017 Indiana Jones
509 Le Parrain
P RAP-GROOVE-DANCE
002 I Will Survive
058 Elle te rend dingue
006 Tellement je t'aime
139 Cendrillon du ghetto
042 Ma Benz
028 Trop peu de temps
099 It wasn't me
165 Who's that girl
147 Survivor
016 La main dans la main
093 Wassup
047 7 days
068 Starlight
022 Better off Alone
012 Ces soirées-là
143 Walking away
014 Vas y Francky
P UK-USA
011 Stan
008 Friends
099 It wasn't me
041 Things I've seen
490 I don't want a lover
395 Bootylicious
092 Supreme
347 Romeo
326 Bonita
064 Another day in paradise
143 Walking away
371 Do you love me?
078 Elevation
161 What took you so long
TOP TÉLÉCHARGEMEN
Lofteurs up and down 1220
Le Flic de Beverly Hills 1102
Belsunce Breakdown 1104
L'Exorciste 1102
Daddy DJ 2304
Mission Impossible 1008
Stan 2001
Simpsons 1504
Real Slim Shady 2000
Pulp Fiction 1104
Miss California 1335
The Next Episode 2001
Maya l'abeille 1502
RnB 2 Rue 2016
La Guerre des Etoiles 1104
Inspecteur Gadget 1502
Friends 1000
Le Parrain 1101
Les bronzés font du ski 1105
Magnum 1005
Angela 2004
Aimer 1202
L'envie d'aimer 1203
La Panthère Rose 1500
Les rois du monde 1203
Capitaine Flam 1501
LOGOS
50003 50013 50018 59242 51108 10334
50004 50008 50019 57107 51101 09965
50005 50015 50020 57050 50059 00144
50006 50025 50021 52542 50039 65026
50014 50016 50022 52540 10617 62094
50012 50017 50024 52518 10355 59245
Baldur's Gate II Shadows of Amn
colin mcrae rally 2.0
SILENT HILL 2
PITBULL
TAXI MARSEILLE
ZONE OF THE ENDERS
LIZARAZU
ANELKA
DESAILLY LE ROC
Love
TU ME FAIS CRAQUER !
METAL GEAR
Joypad
ES MESSAGES D'ACCUEIL DÉLIRANTS POUR VOTRE RÉPONDEUR : 08 36 68 27 8
OS ET SONNERIES POUR NOKIA SÉRIE 3XXX, 6XXX,7XXX,SÉRIE 8XXX SAUF 8110I (SONNERIE SEULE), SÉRIE 9XXX.LOGOS: 5XXX.SONNERIE :8110I.LOGOS GRAND FORM
ÉRIE 3XXX,6210,6250,8210,8850,8890.SONNERIES POUR SAGEM MC9XXX. SONNERIES POUR MOTOROLA:ACCOMPLI A008, TIMEPORT 250+260,V50,51,100.PHILI
PANASONIC,ALCATEL, ERICSSON,SONY : FONCTIONNE POUR LES MODÈLES BÉNÉFICIANT DE LA FONCTION COMPOSITION OU PERSONNALISATION DE SONNERIES.
©123Multimédia RC 413759598 - 0899 : 8,83F/appel + 2,21F/mn soit 1.349€/appel + 1.337€/mn • 083668 : 2.21F/mn soit 1.337€/mn

Toutes les sorties japonaises et américaines

Forcément, la star de ce numéro de novembre, c'est la petite GameCube, qui a remporté tous les suffrages à la rédaction. Même si on ne peut pas tout à fait considérer Luigi Mansion, Wave Race et Super Monkey Ball comme des killer-ap incontournables, ces premières réalisations, en plus d'être techniquement très soignées, ont au moins le mérite d'être de vrais jeux (rahhh, les modèles physiques de Wave Race !). Incontestablement, la machine de Nintendo dispose d'un potentiel énorme. Rassurant pour l'avenir. La PlayStation 2, de son côté, s'en sort bien, principalement grâce à Ico, un ovni aux allures de production indépendante intelligemment pensée et d'une beauté tout bonnement hallucinante. Et dire qu'aux « Zétazunis », Sony préfère soutenir des produits de seconde zone comme Twisted Metal Black. Décidément, les voies du marketing sont… vous connaissez la chanson.



Ace Combat 4 : Shattered Skies (PlayStation 2) p. 92

Ico (PlayStation 2) p. 80

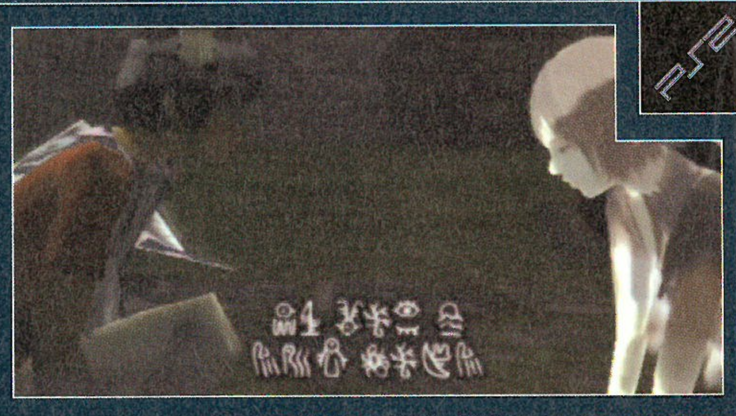
Zappings p. 98

Luigi Mansion (GameCube) p. 82

Wave Race Blue Storm (GameCube) p. 86

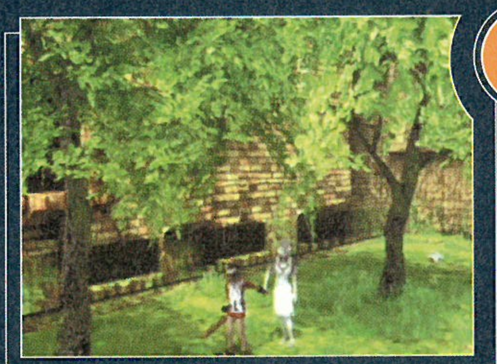
Ico

Quelques grammes de finesse dans un monde de brutes ! Voilà bien le message que véhicule Ico, une production où émotion et action se complètent en toute harmonie. Oui, je l'attendais. Oui, j'étais bien le seul. Eh oui, il s'agit bien d'un véritable chef-d'œuvre !



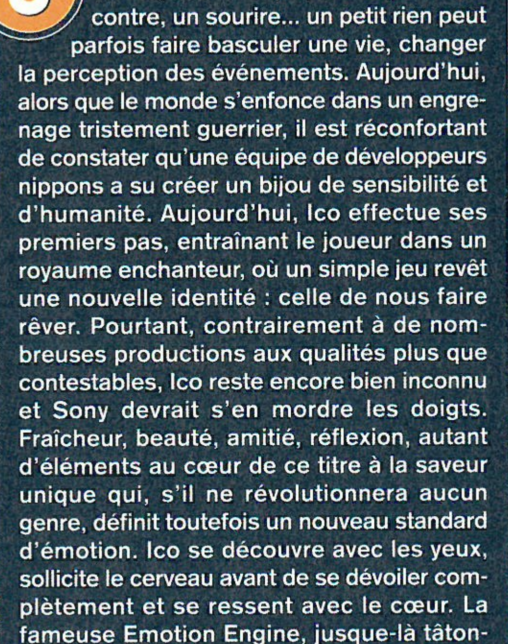


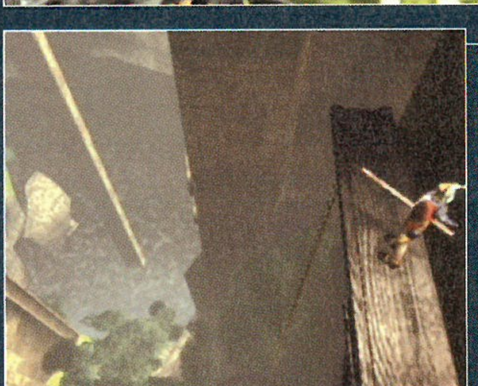
Même le système de sauvegarde se révèle astucieux. Ici, il s'agit de se vautrer littéralement dans un sofa de pierre. Classe.



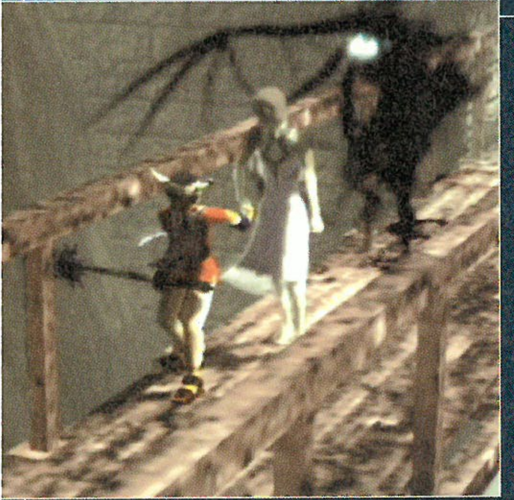
Bucolique, techniquement impressionnant, trippant, Ico l'est incontestablement. Et s'il n'y avait que ça...

Un livre, une musique, un film, une rencontre, un sourire... un petit rien peut parfois faire basculer une vie, changer la perception des événements. Aujourd'hui, alors que le monde s'enfonce dans un engrenage tristement guerrier, il est réconfortant de constater qu'une équipe de développeurs nippons a su créer un bijou de sensibilité et d'humanité. Aujourd'hui, Ico effectue ses premiers pas, entraînant le joueur dans un royaume enchanteur, où un simple jeu revêt une nouvelle identité : celle de nous faire rêver. Pourtant, contrairement à de nombreuses productions aux qualités plus que contestables, Ico reste encore bien inconnu et Sony devrait s'en mordre les doigts. Fraîcheur, beauté, amitié, réflexion, autant d'éléments au cœur de ce titre à la saveur unique qui, s'il ne révolutionnera aucun genre, définit toutefois un nouveau standard d'émotion. Ico se découvre avec les yeux, sollicite le cerveau avant de se dévoiler complètement et se ressent avec le cœur. La fameuse Emotion Engine, jusque-là tâtonnante, resplendit enfin de mille feux. Mouais, bah j'pourrais continuer longtemps comme ça, mais d'un autre côté, je parle, je parle, mais je ne vous révèle toujours pas l'ensemble des qualités de ce véritable chef-d'œuvre. Alala, mais où ai-je la tête...





Admirez la profondeur de champ, la qualité des environnements, les textures, tout, tout... aah c'est trop magnifique !!!



Les attaques des êtres de brume sont redoutables. Votre dextérité sera mise à rude épreuve.

Lindt et Ico, même combat

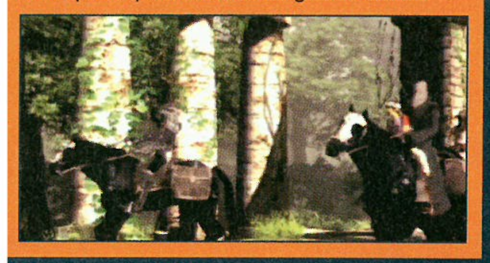
Pour schématiser à l'extrême, Ico s'apparente à une sorte de Prince of Persia baignant dans un univers 3D d'une richesse absolument sidérante. Au passage, pour ceux qui n'auraient pas suivi les épisodes précédents, sachez qu'Ico est un jeune garçon né avec des cornes de buffle (style Jamiroquai, en somme). Une caractéristique physique qui lui vaudra d'être enfermé vivant dans un temple maudit. Il rencontrera alors une étrange femme, baptisée Yorda, qui l'accompagnera alors dans son périple. L'objectif : toujours rester ensemble pour s'entraider. Hum, là je me rends compte que je résume vraiment à la vitesse de la lumière. Mais rassurez-vous, les nombreuses cutscenes en temps réel, traitées avec une certaine Miyazaki's touch, sont juste renversantes de classe et d'esthétisme et éclairciront vite toutes les zones d'ombre. Quoi qu'il en soit, d'un point de vue purement ludique, il faut bien admettre que les mécanismes de jeu se révèlent certes assez simples... mais divinement bien rodés. Ainsi, il s'agira de pénétrer dans un lieu, d'en trouver la sortie et de résoudre toutes les énigmes logiques vous permettant de vous y rendre... en compagnie de Yorda. Un gameplay articulé autour d'éléments de plate-forme, de réflexion, d'adresse et bien évidemment quelques combats contre de superbes êtres de brume (un effet assez renversant, d'ailleurs) qui rythmeront le tout. Les environnements traversés sont si vastes, et pour la plupart si enchanteurs, que l'immersion s'effectue en une poignée de secondes. Le style graphique dispose d'une patte très personnelle, utili-

Ico

Éditeur	Sony C.E.A.
Dispo. Europe	Mars 2002
Genre	Labyrinthe 3D
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Progressive
Continues	Sauvegarde
Spécial	Trip métaphysique
Existe sur	Dans vos rêves les plus fous
Compréhension de la langue	Inutile

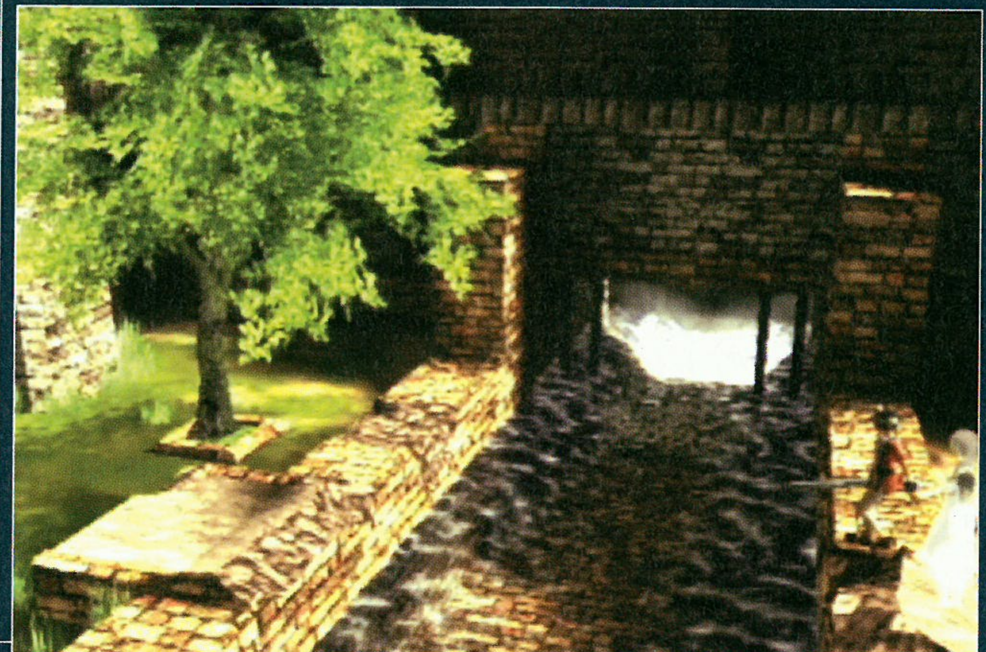
Une histoire sans fin

Si peu de place et tant à dire. En supra-vrac, sachez donc que la fin du jeu est juste excellente, se concluant même de manière totalement inédite. Que les cut-scenes, réalisées avec un souci d'esthétisme impressionnant, dévoilent un scénario progressivement bien plus sombre qu'il n'y paraissait. Que, je sais j'me répète, les animations déchirent grave et que la jouabilité est parfaite ! Quant au jeu de caméra (travellings somptueux, jeux de focus, de contre-plongée, etc.), il s'avère ultra-complet, puisque le stick analogique droit permet de zieuter presque à 360° et à R2 de zoomer à n'importe quel moment ! La grande classe.



Ico, une aventure où le rêve devient réalité





Enchanteur et vivant, chaque décor peut être considéré comme un personnage à part entière.

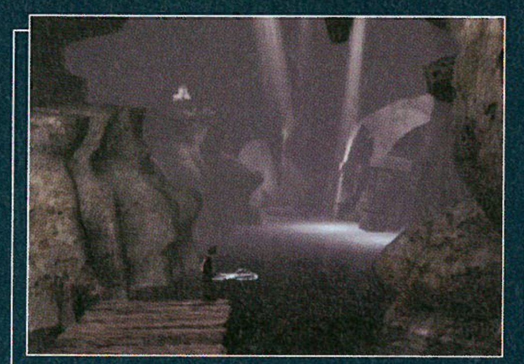
Envoûtant, émouvant, trippant, inoubliable

…sant une gamme de couleurs assez rédui…te, mais servant à merveille le ton du jeu, son côté embrumé, un peu éthéré. Dans un registre médiéval, saupoudré de touches féeriques, le monde d'Ico regorge de décors variés, par instants accueillants et ensorcelants (cours d'eau, petit jardin où le soleil danse avec les feuilles des arbres), parfois plus sombres et menaçants (cryptes lugubres, tunnels plongés dans la pénombre, grottes aux boyaux torturés). Sans oublier le colossal travail effectué sur la gestion des éclairages, de la brume volumétrique, la dispersion des fluides et surtout la finesse des textures qui parviennent à donner un caractère organique à la plupart des lieux. Une immersion qui doit aussi beaucoup à l'ambiance sonore saisissante de réalisme. Accompagné par le bruit du vent, escorté par l'écho de vos pas sur la roche, survolé par le gazouillis des oiseaux, bercé par le crépitement des torches, touché par le doux chant des torrents, vous évoluez comme dans un rêve…

JOUER À RÊVER

La frustration : un sentiment banni de l'univers d'Ico. En effet, pour notre plus grand plaisir, l'habillage n'a pas pris le dessus sur le contenu et la jouabilité s'avère tout simplement parfaite. Riche, parfaitement intuitive et surtout dotée d'une souplesse rare, vous aurez par exemple toujours la possibilité de vous raccrocher au dernier moment ou d'appréhender un même obstacle sous plusieurs angles. La palette de mouvements impressionne tout autant. Les animations s'enchaînent comme jamais, tant et si bien que vous aurez vraiment l'impression de voir évoluer de « petits hommes ». Franchissant la barrière du langage, il suffira d'un regard, d'une main tendue, d'un appel au secours, pour que, calmement, progressivement, une véritable complicité s'installe entre les deux enfants. Fragile et maladroite, Yorda l'est incontestablement. Mais incapable de briser les sceaux maléfiques, Ico ne peut se passer de cette femme aux traits délicats, aux expressions « elfiques ». Il s'agit d'amitié, certes, d'entraide et de survie aussi. Devant nos yeux, à tâtons, ce petit couple évolue avec plus ou moins de facilité. Difficile de ne pas se laisser envoûter par le ballet qui s'opère. Chaque personnage dispose d'une personnalité, aisément perceptible à travers un élément simple : sa démarche ! Yorda gravit les échelles un barreau après l'autre, jette un regard inquiet dès qu'elle perçoit le moindre bruit suspect, tandis qu'Ico court à en perdre haleine, effectue d'impressionnants sauts, se balance sur une chaîne suspendue à plusieurs dizaines de mètres du sol… Le plaisir simple de se plonger dans une aventure certes un peu courte (compter une dizaine d'heures de jeu), mais tellement poétique, tellement accrocheuse que vous ne l'oublierez jamais. Ico devrait attirer un public nouveau, probablement moins bourrin, plus féminin. C'est là une nouvelle preuve de son génie.

Gollum



Certains passages se révèlent assez sombres, mais la gestion des éclairages apporte toujours un rendu somptueux.



Jusqu'à la fin, le langage de Yorda restera une énigme… mais certains regards se substituent aisément aux paroles.





Luigi Mansion



Pour capturer la grand-mère, il faut aspirer ses pelotes de laine et lui envoyer dans la face ! Fourbe mais efficace !

Pour la première fois de son histoire, Nintendo a lancé une console sans un seul jeu « Mario » disponible le jour de la sortie. C'est donc muni d'une dérogation intrinsèque que Luigi va tenter d'essuyer les plâtres, après des années de second rôle.

Souvenons-nous avec nostalgie du vieux show télé américain « Super Mario Bros », dans lequel deux acteurs de sitcom grossièrement maquillés, Italo-américains de pacotille, se bâfraient de pizzas devant un parterre de guest stars aussi prestigieuses qu'Elvira ou Ernie Reyes Junior ! À cette époque bénie où les jeux vidéo étaient encore obscurs et les jeux import timidement disponibles sur PC Engine ou Megadrive, on pouvait déjà voir que Mario avait autorité sur son frère. En effet, l'acteur qui incarnait le plombier trouvait toujours des solutions à de grands problèmes (déboucher un tuyau avec de la sauce tomate), tandis que le contrepoint comique de cette dramaturgie venait de Luigi et ses interventions puériles (recherche de fromage, prêt de sa tête pour de providentielles baffes et autres tapes avilissantes). Aujourd'hui, tout a changé : le petit frère brise les chaînes de l'entrave fraternelle pour prendre son envol. Mais la vraie raison, finalement, c'est que Miyamoto était grave à la bourre pour son Mario Sunshine.

Un autre acte gratuit qui impressionne toujours autant : aspirer les nappes et autres tissus. Cela calmera votre voisin qui ne jure que par le PC.









Luigi Mansion

Éditeur	Nintendo
Dispo. Europe	1er semestre 2002
Genre	Action/réflexion
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (3 blocs)
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Facile
Continues	Illimités
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Appréciable

LA MAISON DES AMIS

L'avantage de s'appeler Miyamoto, c'est que l'on peut faire (ou produire, voire donner son aval) à n'importe quoi. « C'est quoi cette course d'éponges ? - C'est un projet de Shigeru Miyamoto ! - Ah mortel ! » Proposer donc qu'un second rôle endosse le premier pour aller sauver une superstar en mauvaise posture est donc surprenant, en soi. Pourtant, telle est votre mission dans ce jeu : incarner le très verdâtre Luigi et aller sauver Mario retenu contre sa volonté dans un manoir où le ménage n'a pas été fait depuis des lustres. Mais pour qu'un jeu vidéo fonctionne, il faut une problématique, représentée généralement par des ennemis « relous », ici des fantômes invulnérables. Votre seul moyen de les affronter sera, comme vous le savez déjà, de les aspirer. Voilà, Luigi Mansion sera donc un jeu dans lequel on parcourt un manoir pour aspirer des fantômes. Un peu réducteur, non ? Normal, car autour de ce principe simple, Luigi Mansion parvient à bâtir quelque chose de beaucoup plus complexe et profond que ce qu'on pouvait supposer. N'oublions tout de même pas qu'il s'agit d'un produit portant la « patte » Nintendo. Et là tout est dit.

QUANT À LA MONOTONIE...

Lors des premiers pas dans Luigi Mansion, la principale préoccupation venant... à l'esprit sera de « maîtriser le personnage ». Complices de cet apprentissage, les ectoplasmes qui veulent votre peau dans les premières pièces ne seront pas très coriaces, ce qui vous per-

mettra de devenir un as de l'aspirateur. À ce propos, la manette GC est tout simplement fantastique ! Les « L » et « R » analogiques sont ultra bien pensés et les autres « sticks » très faciles d'utilisation. Très vite, le principe du jeu prend forme : pour pouvoir capturer des fantômes, Luigi devra trouver leur point faible. On pourra donc séparer les fantômes en plusieurs catégories. Dans la première, on trouve les petites frappes. Rencontrés dans les couloirs sous forme de rats ou de chauves-souris fluo, il suffira de les aspirer sans aucune autre forme de procès. Dans la seconde, on met les fantômes communs. Ceux-ci devront se prendre le faisceau de la lampe torche dans la tronche, afin d'être surpris, puis aspirés. Une troisième catégorie, enfin, englobe les fantômes à énigmes. Chacun d'eux est assigné à une pièce du manoir, et avant de pouvoir les aspirer, il faudra trouver la solution d'un puzzle quelconque en rapport avec leur environnement. La catégorie suivante concerne bien entendu les boss de fin de niveau, relevant elle plus de l'action pure...

...ELLE EST FANTOMATIQUE !

Luigi Mansion s'apparente donc, dans sa structure intrinsèque, à un simple Resident Evil pas gore du tout à la sauce Nintendo. On progresse dans un lieu clos, où la résolution d'énigmes, ainsi que les combats, permettent d'accéder à des endroits auparavant inaccessibles car nécessitant une clé ! Et proportionnellement à l'avancée dans le jeu, la puissance des ennemis grandit : il faudra de plus en plus de maîtrise pour pouvoir s'en défaire. Un jeu à la structure bien répétitive, donc. Heureusement, c'était sans compter le bon sens de chez Nintendo, qui nous a enrobé tout cela d'une énorme couche de chocolat ludique que l'on retrouvera à chaque instant de son parcours. Première hallucination collective de vos deux yeux : le décor est entièrement interactif. Que ce soit à l'aide de vos mains ou de l'aspirateur, vous pouvez toucher à tout (mais pas les prendre, hein !). Les lustres, les bougies, les vases, les fauteuils... tout ! Bien entendu, on déniche de petits trésors, des bonus, de la vie ou même des pièces secrètes fourbement dissimulées, ce qui vous donnera une raison supplémentaire de fouiner comme une truffe ! Le souci du détail, évident à chaque seconde, est complètement fou ! Peut-être même plus poussé encore que dans Shenmue, car ici, Nintendo ne s'est pas ancré dans la réalité et se permet des délires idiots, comme des plantes qui donnent du fric lorsqu'on les arrose, par exemple. Le piège, ce serait effectivement de prendre Luigi Mansion comme un jeu d'action que l'on traverse et termine en 7-8 heures. Combien de gens l'ont ainsi « torché » avant de s'avouer déçus de la courte durée de vie du titre, avant de s'apercevoir, en discutant avec d'autres plus pointilleux (NDTraz : comme moi, héhé), qu'ils avaient raté une partie des choses à faire. Les trous de souris, les miroirs téléporteurs, les plantes à arroser, les effets personnels de Mario à retrouver, etc. Toutes ces petites choses qui rendent le joueur heureux d'avoir épluché tous les murs avec sa Game Boy Horror (voir l'encadré du même nom).

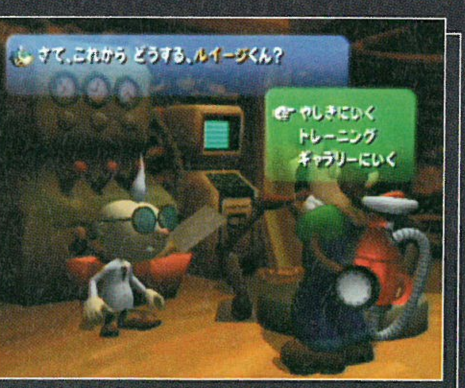
UNE SUPER VITRINE TECHNIQUE !

Proposer à ses utilisateurs une interactivité totale demande de gros efforts de réalisation. Aspirer une nappe ou un rideau de douche en 3D ne sont pas les trucs les plus





Plus tard dans le jeu, vous rencontrerez des fantômes de glace, de feu ou d'eau. Pour les contrer, Luigi devra donc trouver des éléments adéquats à faire cracher à son aspirateur. Inutile de dire que les effets de « glou » et de « burning » tuent la gueule.



Avant toute chose, faites connaissance avec le professeur Oya Mâ. À chaque début de partie, il vous proposera d'aller au manoir, de vous entrainer ou encore de visiter la galerie de fantômes capturés.

La Game Boy Horror

La Game Boy Horror sera votre outil indispensable pour l'aventure. C'est elle qui vous indiquera combien d'argent vous avez amassé, l'endroit du manoir où vous vous trouvez, et qui vous permettra aussi de voir ce qui ne peut être vu, comme des fantômes cachés ou encore des trous de souris dissimulés derrière le décor. Ces derniers vous mèneront dans des salles secrètes remplies de substantiels bonus, bien entendu...







rigolos à programmer. Bonjour les algorithmes ! Sans parler bien entendu des effets d'ombre et de lumière, l'un des points (très) forts de Luigi Mansion. L'éclairage des surfaces, des objets, par la petite torche du napolitain flippé, est tout simplement sidérant. Plus que réaliste, on dira cependant qu'il est incroyablement fidèle au rendu d'un éclairage auquel nous avaient habitués les grands dessins animés (Disney, Miyazaki) techniquement supérieurs, à savoir une propagation diffuse et très douce de jeux d'ombres. Cette netteté non-naturelle dans l'ombre en rajoute encore dans le côté « studio Pixar » déjà atteint par un jeu graphiquement supérieur à tout ce que l'on connaît. Bien entendu, la finesse des graphismes (n'hésitez d'ailleurs pas à investir dans une prise S-Vidéo, ou mieux, RGB ; c'est le jour et la nuit par rapport aux câbles C-INCH) est naturellement complétée par une palette de couleurs bien plus riche que ce que l'on a l'habitude de voir ailleurs. Les murs gris ou marrons « bois pourri » jurent avec les teintes orangées diffusées par la lampe, tandis que Luigi arbore un très joli teint rose et des fringues d'un vert flashy. Entouré, cela va de soi, de fantômes transparents, fluorescents et polymorphes. Non, y a rien à redire : graphiquement, Luigi remet les pendules à l'heure. Quant au son, c'est une merveille. Un thème musical entêtant, repris à diverses sauces par Luigi, qui le siffle, le chante, le marmonne... Une ambiance flippante, à base d'éclairs, de craquements et de bruits. Cette dernière touche auditive fait que Luigi a l'air véritablement « vivant ».



Ne jamais sous-estimer les fantômes, qui peuvent se cacher n'importe où, même dans les lustres. Et puis, cela vous donnera l'occasion de mater l'incroyable gestion des éclairages.

J'EN PRENDRAI POUR UN DOLLAR !

Luigi Mansion tient donc toutes ses promesses sur GameCube. Peut-être pas en termes de « titre fort » ou de « longévité », mais en tout cas, la démonstration technique est réelle et l'aspect ludique entraînant. Nous sommes en effet face à un jeu qui ne perd pas de son intérêt, malgré un souci du détail évident et une maîtrise technique sidérante. La tendance, jusqu'à présent, a toujours été de noyer un jeu plat sous des tonnes de délires visuels. Cette fois, c'est le contraire, et la poudre aux yeux n'est là que pour souligner une richesse qui n'ira, on l'espère, qu'en grandissant avec les titres à venir, maintenant que Nintendo possède une machine capable de rivaliser avec les meilleures.

Greg

▶ Un objet vital : l'obacuum

Jeu de mots entre « obake » (fantôme, en japonais) et « vacuum » (aspirateur), cet engin hors du commun aspire, mais recrache aussi ! Il vous sera donc possible, grâce à lui, de souffler le feu pour allumer des torches, arroser des plantes pour faire pousser de la thune ou encore aspirer des tas de sable qui vous empêchent de passer.





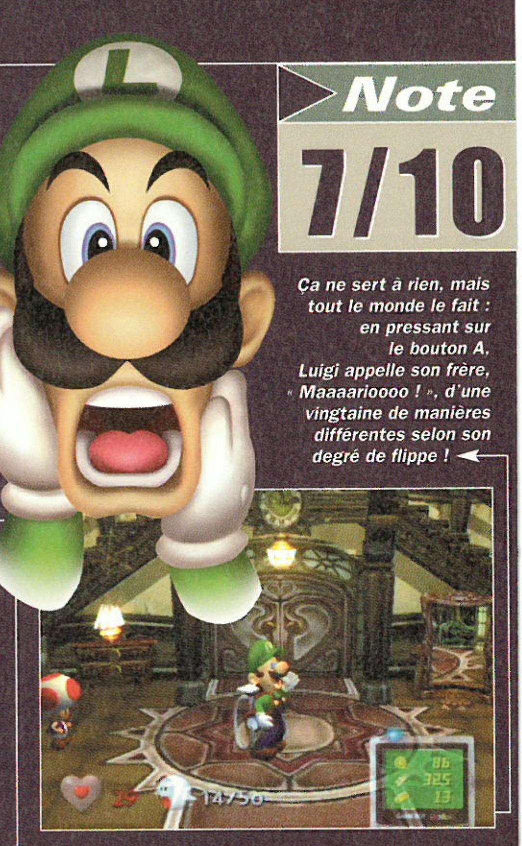




Dans les pièces à l'étage, quelques éclairs viennent égayer la pièce et, accessoirement, faire la démonstration de la puissance de calcul de la console. Matez-moi ces ombres !!!

Note

7/10



Ça ne sert à rien, mais tout le monde le fait : en pressant sur le bouton A, Luigi appelle son frère, « Maaaarioooo ! », d'une vingtaine de manières différentes selon son degré de flippe !

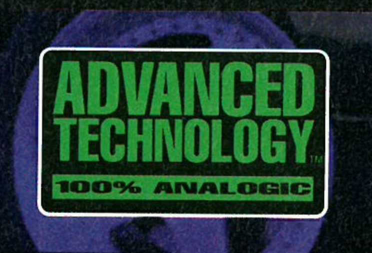






Une fois que les plombs ont sauté, rendez-vous dans la penderie pour y découvrir un majordome idiot qui détient la clé de vos ennuis.





De nouvelles sensations analogiques pour la nouvelle génération de simulation automobile



2 jeux en 1 : 36 missions et 30 courses

- Intelligence artificielle compétitive et réaliste
- 38 véhicules mythiques à débloquer
- Dégats et chocs impactant, immédiatement, votre conduite
- 1 à 2 joueurs
- 5 modes de jeu et des cascades inédites











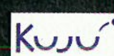
GAGNEZ UNE LOTUS ELISE

'une valeur de 210 000 FRS* du 31 Octobre 2001 au 15 Janvier 2002 en appelant le 08 36 68 94 95** et retrouvez chaque semaine sur rbo.fr les 2 joueurs sélectionnés pour la grande finale Lotus challenge

Le règlement du jeu est déposé chez Maître Saragoussi, huissier de justice à Paris et peut être envoyé sur simple demande à :
BLCV, Concours Lotus Callenge, 2 quai Aulagnier - 92600 ASNIERES - 0826 829 830.

ent constaté / **2.21FF TTC/min

VALEUR : 210 000 FRS





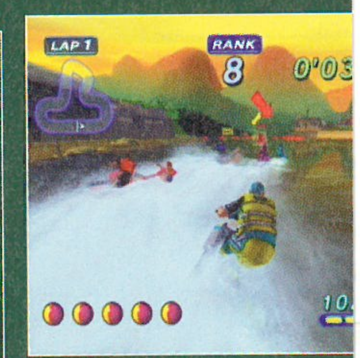






Wave Race Blue Storm

Rien que pour vous, chers lecteurs (enfin, un peu pour moi aussi, j'avoue), j'ai passé plusieurs jours chez moi à ne faire qu'une seule chose : jouer à Wave Race Blue Storm... Comment ça c'est triste ? J'me donne à fond et voilà les remerciements... En tout cas, voici un compte rendu super complet, faites-en ce que vous voulez, bande d'ingrats !



Dave Mariner est le plus rapide de tous les riders... Gardez votre boost à fond pour toute la course et soyez régulier !

À l'époque, je me souviens avoir carrément adoré le premier Wave Race sur Nintendo 64... Ce jeu de jet-ski, qui faisait partie des très rares cartouches disponibles peu après le lancement japonais de la console, avait vraiment beaucoup de plaisir et de fun à offrir au joueur que j'étais. En termes techniques, il faisait aussi office d'ambassadeur de la puissance que pouvait délivrer la 64 bits de Nintendo. Souvenez-vous : représenter dans un jeu vidéo, et d'une manière aussi réaliste, l'apparence, la densité et les mouvements de l'eau était une véritable prouesse de la part d'un développeur. Eh bien cinq ans plus tard, presque jour pour jour d'ailleurs, l'histoire se répète ! La GameCube vient de sortir au Japon, avec seulement trois titres de lancement, et pas beaucoup plus dans les plannings des tous prochains mois. Mais avec un Wave Race nouvelle version, tout aussi fracassante qu'à l'époque ! Cette édition, sous-titrée « Blue Storm », nous donne une nouvelle fois la preuve irréfutable du talent des équipes de Nintendo en général, et de celle nommée « Nintendo Software Technology Corporation » en particulier. Cette team basée aux États-Unis nous offre un nouveau bijou de jeu de course aquatique, fichtrement bien réalisé d'abord, et surtout diaboliquement fun !



Sur le circuit Aqua Maze (Venise en fait), il est possible de couper certains virages, comme ici en sautant par-dessus cette terrasse !

WELCOME BACK !

En ce qui concerne le fond du jeu, on ne trouve dans cette nouvelle version de Wave Race que très peu de véritables surprises. Quelques petits changements dans le système, une énôôôrme différence graphique et technique, des anciens et de nouveaux pilotes... En fait, tous les éléments ont été poussés aussi loin que possible pour rendre l'expérience encore plus impressionnante, trippante et fun qu'avant. Inutile de conserver un quelconque suspense plus longtemps : de tout point de vue, ce nouvel opus représente quand même une totale réussite ! Le jeu est toujours divisé en 4 modes principaux : le mode Championship pour les courses en compétition avec 7 concurrents (contre 3 sur N64), le mode Time Attack pour choisir un parcours en particulier et tenter de battre les records de temps, le mode Score Attack pour battre encore des records, cette fois en faisant des



Wave Race Blue Storm

Éditeur	Nintendo
Dispo. Europe	Printemps 2002
Genre	Course de jet-skis
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (12 blocs)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

tricks, et le mode Multijoueur, qui inclut les courses normales et les concours de tricks pour 1, 2, 3 ou 4 joueurs simultanément. En plus de tout ça, une séquence d'entraînement vous permet d'assimiler tous les points relatifs au gameplay, tandis qu'une option « Free Run » vous propose de vous balader, tranquille, dans l'une des 8 maps du jeu pour faire de la reconnaissance, ou même trouver des passages secrets... Oui oui, j'ai bien dit « maps », car chacun des décors du jeu peut désormais offrir plusieurs courses différentes, tant ils sont vastes (la plupart, tout du moins). Les bouées de slaloms sont simplement placées différemment, d'un mode de difficulté à l'autre ! Et ne voyez pas là une façon un peu fourbe d'augmenter artificiellement le nombre de circuits, hein, parce que ces maps sont justement assez grandes pour que vous ne voyiez pas du tout les mêmes portions de décor d'une course à l'autre ! Ainsi, Wave Race Blue Storm (WRBS) propose 8 environnements différents, pour un total de 19 circuits.

UN GAMEPLAY PARFAITEMENT RÉGLÉ

Par rapport au premier épisode, les commandes n'ont donc quasiment pas changé : un bouton pour accélérer, un autre pour s'accroupir (utile pour prendre de la vitesse ou ne pas trop rebondir sur les vagues), tandis que le stick analogique de l'excellente nouvelle manette dirige le jet. Rien de neuf, alors ? Bah si, minute papillon : il est désormais possible d'utiliser les boutons R et L pour se pencher violemment ou non (merci l'analogique) vers la droite ou la gauche. Ça permet non seulement d'appuyer les virages, mais aussi d'équilibrer plus facilement son corps dans les slaloms, dans les vagues violentes, après un choc, etc. Il est aussi toujours possible de prendre des virages encore plus serrés, en mettant le stick vers le bas pendant une manœuvre. Grâce à cela, et en jouant un peu avec l'accélérateur, il devient possible d'effectuer des demi-tours violents et instantanés, ou encore de s'amuser en tournoyant sur place... Mais là, c'est vraiment rien que pour la frime. Concernant le système de jeu, les performances du jet augmentent et diminuent toujours selon que vous passez correctement ou non une bouée. Le principe est symbolisé par cinq indicateurs au bas de l'écran. La nouveauté réside ici dans la possibilité de déclencher un gros turbo de la mort, qui vide la jauge d'un coup d'un seul, mais vous permet en revanche de griller quelques places si vous l'utilisez intelligemment... Cela ajoute un aspect technique au gameplay, puisqu'il sera par exemple utile de déclencher l'accélération juste avant de griller une bouée bien placée, histoire de couper comme un gros porc une trajectoire gênante ! Il est aussi recommandé d'utiliser les turbos lorsque le tracé vous permet de remplir à nouveau les indicateurs de performance pendant l'accélération, et là, ça devient une question d'optimisation... Des tricks peuvent également être lancés à tout moment, pour avoir la classe bien sûr, mais surtout pour remplir ces indicateurs de performance. Puisqu'on parle figures d'ailleurs, sachez que les possibilités sont beaucoup plus nombreuses qu'avant (surtout en aerial) et toujours aussi originales ! Mais la vraie nouveauté de WRBS vient tout de même des météos proposées. En fait, chaque course pourra être faite sous 5 conditions : soleil, soleil/nuages, nuages/pluie, pluie et enfin orage. Chacun des trois championnats étant respectivement divisé en 5, 6 et 7 jours, des prévisions météo vous informent avant chaque étape des conditions cli-





Il est bien pratique de tirer son épingle du jeu dès le départ d'une course... Appuyez sur l'accélérateur quand le feu passe au vert pour « turboter » !

Futures compétitions...

En me baladant sur les forums dédiés à WRBS, je suis tombé sur une sorte d'astuce... Dans l'écran des options, en appuyant sur Z + X + Start, un menu « Password » apparaît ! Un ou deux jours plus tard, sur le même forum, un mec poste un premier code à entrer dans ce menu (J784WMHF). Hop, j'essaye le truc, le jeu accepte le mot de passe et se met à loader un challenge spécial ! Le but de ce dernier : battre un record de temps sur Ethnic Lagon en Easy. Veni vidi vici, je plie le truc et on me file un nouveau password, mais ce dernier tient sur 3 lignes, impossible à entrer dans le fameux menu, donc. Après quelques recherches, j'ai fini par comprendre le principe : en fait, Nintendo donnera de temps en temps des mots de passe pour que les joueurs puissent participer à des challenges plus ou moins difficiles. Le code sur trois lignes que le jeu vous file pourra être renvoyé à Nintendo (sûrement par le biais de leur site Internet), pour ensuite leur permettre d'analyser votre temps et de publier un classement ! Encore une idée qu'elle est bonne, bravo !







Sous l'orage, les circuits changent complètement et les sensations sont décuplées.

matiques des trois jours à venir ! Sachant qu'une course sous l'orage rend l'eau difficile à dompter (grosses vagues), que la brume gâche la visibilité, etc., vous devrez faire des choix et sacrifier par exemple les tracés que vous connaissez le mieux pour les jours difficiles ! Il faut savoir aussi que les situations dégradées peuvent au contraire rendre les courses plus faciles, comme dans le cas de la pluie sur Aspen Lake, qui augmente le niveau de l'eau et immerge certains rochers d'ordinaire trop gênants par beau temps ! Les circuits changent vraiment du tout au tout, selon les dégradations météorologiques... Un principe excellent, une idée franchement géniale !

DES SENSATIONS GRISANTES !

Bref, cette jouabilité est simplement parfaite, du Nintendo tout craché ! Grâce à elle, vous profiterez de sensations juste extraordinaires, que vous découvrirez petit à petit, en jouant et en progressant dans les championnats. Contrairement au premier opus, le niveau de difficulté a été nettement revu à la hausse : le pilotage, plus instinctif que jamais, est aussi beaucoup plus subtil et réaliste ! Il faut un petit temps d'adaptation pour s'y faire vraiment (la marge de progression est surprenante), mais une fois maîtrisé, ce satané jet devient une source immédiate de fun et de sensations fortes ! Le travail des développeurs sur le moteur physique est vraiment impressionnant, au niveau de la flotte bien sûr, dont les vagues vous déportent, vous ballottent et vous envoient en l'air, mais tout autant au niveau du jet-ski lui-même, dont on perçoit vraiment les mouvements, les limites « d'adhérence »... Tous ces éléments rendent le pilotage nerveux et carrément jouissif. En situation de course, on lutte contre 7 concurrents véloces, mais aussi contre les caprices de l'eau ! En plus, lorsqu'on découvre la vue la plus rapprochée des 4 (celle présentant le pilote en transparence), le trip devient encore plus immersif ! Total éclatch' Chico !!! Le jet décolle et replaque violemment, des gouttes d'eau s'écrasent sur la caméra, le pilote se penche de droite à gauche avec des animations parfaitement décomposées, on lance des turbos... Les courses ont un rythme et une intensité vraiment incroyables ! Les vibrations du paddle GameCube font en plus parfaitement leur boulot ; elles sont tellement bien placées qu'on finit par en profiter sans vraiment s'en rendre compte... On est complètement « dedans », vous dis-je !

PUT... C'EST MA-GNI-FIQUE !

J'insiste sur ce mot... Parce qu'en général, le premier contact visuel n'a pas toujours été super concluant pour ceux qui ont vu tourner WRBS, alors que ça tue grave la gueule ! En photo pour vous, j'imagine que ça donne encore moins... Mais il faut vraiment s'attarder - et sûrement même prendre le pad en main - pour se rendre compte de la qualité exceptionnelle de la réalisation. Les couleurs, très vives, ne donnent certes pas une impression photo-réaliste, mais les décors sont vraiment chargés en détails, la modélisation est fine, les animations excellentes... Et puis, évidemment, au niveau de la flotte, c'est carrément une grosse claque en pleine tronche ! Contrairement à Splashdown sur PS2 (cf. test dans ce numéro), qui affiche sûrement un meilleur effet sur les photos, l'eau propose ici une vraie dynamique de mouvement, un moteur physique complètement dément, qui tient compte de chaque paramètre pour modi-



Un passage excellent de la course dans le port, avec un « goulet » étroit entre deux bateaux et des vagues qui vous balancent contre les coques... Passez à donf !!!





Ce circuit est une copie conforme de l'un de ceux de la version N64... Comme ça vous pourrez vous amuser à comparer !

Petit raccourci en perspective : après ce saut, vous pourrez passer en sous-marin sous le ponton.

À gauche sur le menu du championnat, vous pouvez consulter les prévisions météo des 3 jours à venir... Choisissez bien l'ordre dans lequel vous allez faire les courses !





Comme dans le premier opus, le Dolphin Park est un circuit à part, non-praticable dans le championnat.



Avant de sélectionner votre personnage, vous pourrez changer la couleur de ses vêtements et modifier les statistiques du jet en appuyant sur Z.

fier les mouvements de l'eau et du jet avec un réalisme saisissant ! Sous la pluie ou l'orage (ma situation préférée !), on se retrouve dans des creux gigantesques, avec des gouttelettes qui s'écrasent sur l'écran, des gerbes d'eau, d'énormes vagues qui vous déportent... À y regarder de plus près, vous remarquerez aussi de splendides effets de transparence et des reflets en temps réel juste parfaits... Bref, ne vous laissez pas forcément influencer par vos premières impressions sur la réalisation : même s'il ne paie pas de mine de prime abord, WRBS est au final magnifiquement conçu.

AUTRE CHOSE PEUT-ÊTRE ?

Bah oui, je suis un peu obligé de finir sur quelques petites notes négatives maintenant... Question gameplay tout d'abord, juste un petit truc embêtant : votre jet se retrouvera de temps en temps coincé contre un mur ou sur un quelconque élément du décor. Dans certains cas, il faudra carrément lutter pendant plusieurs précieuses secondes pour s'en sortir, ce qui peut s'avérer très, très gênant et énervant. Nous avons également noté quelques ralentissements, rares certes, mais ils existent. Ces derniers ont souvent lieu aux mêmes endroits et sous certaines conditions climatiques... Des broutilles jusque-là, me direz-vous, compte tenu du fun, des sensations et de l'excitation que peut offrir le jeu. Mais il y a un peu plus grave : question challenges, WRBS ne propose que 3 championnats différents au total ! Ils sont bouclés assez rapidement et le joueur se retrouve finalement sans savoir quoi faire. Il y a bien le Time Attack, le Score Attack et le mode Multijoueur (qui tourne à la perfection, au passage), mais l'expérience solo s'avère au final assez frustrante... Lorsqu'on finit par maîtriser à la perfection ce satané jet, il n'y a plus aucun challenge à relever ! Une durée de vie un peu trop réduite à notre goût, pour faire court... Mais bon, de là à passer à côté de cette merveille de jeu de course, faut pas exagérer ! Dans son genre, WRBS est simplement l'un des meilleurs jeux auxquels j'ai pu m'essayer ! Le fun est omniprésent, la conduite est subtile, la réalisation exemplaire et les sensations exceptionnellement fortes, vraiment... Même pas besoin d'être un fan de jet-ski, tout joueur normalement constitué saura l'apprécier à sa juste valeur. Foncez si vous avez la chance d'avoir une GameCube !

Julo



Les sensations offertes par WRBS sont vraiment exceptionnelles. Dommage que la durée de vie soit si courte, intrinsèquement parlant.

Note

8/10





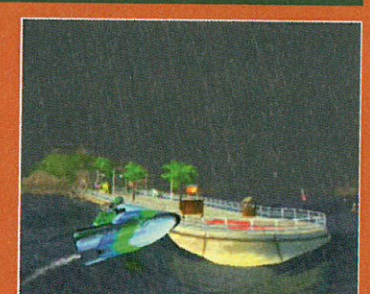
Dans certains décors, le travail sur les reflets et les transparences de l'eau est impressionnant.





Et le mode Tsunami ?

Après avoir fini le jeu dans tous les sens, je suis au regret de vous annoncer l'absence du fameux mode « Tsunami », dont on avait pu entendre parler à l'époque des Previews de WRBS... Trois solutions : soit l'idée a été complètement abandonnée, soit le mode pourra être délocké par un code dans le menu password, soit il s'agit simplement de la cinquième condition climatique (orage) proposée pour chaque circuit.











Dreamcast

Note 8/10

Garou Mark of the Wolves

À l'heure où SNK n'est plus que l'ombre de lui-même et où la Neo Geo s'enfonce lentement dans les abîmes insondables de l'oubli, nous accueillons avec une certaine émotion l'adaptation d'un nouveau Fatal Fury sur Dreamcast. Gros plan.



Grant, le dernier boss, possède des airs de Geese. Il se dissimule sous un masque…



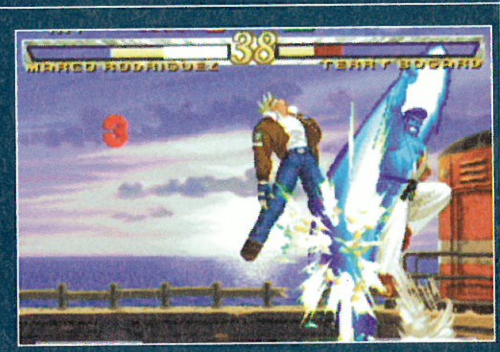
La super attaque du nouveau Kim, toujours aussi impressionnante et véloce.

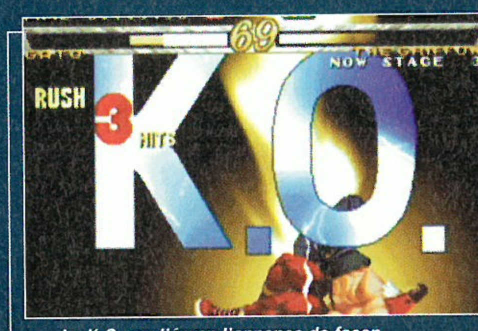
Sorti durant le premier trimestre de l'année 2000 sur Neo Geo, Garou : Mark of the Wolves est un titre de qualité, dont on a malheureusement peu entendu parler. Jetons donc un coup d'œil sur ce Fatal Fury un peu spécial qui propose une palette de personnages presque entièrement renouvelée. En fait, le seul personnage connu dans cette version est le célébrissime Terry Bogard. Il est cette fois accompagné de personnages inédits, je l'ai déjà dit, mais avec des styles de combat parfois déjà connus. Kim Dong Hwan et Kim Jae Hoon, par exemple, sont adeptes de taekwondo, et on retrouve en eux le style de Kim Khapwan, qui fut leur maître. Marco Rodriguez, quant à lui, semble avoir fait un stage d'entraînement chez Ryo Sakazaki et Robert Garcia tant ses coups et pouvoirs spéciaux ressemblent à ceux des héros de Art of Fighting. Ma dernière remarque concernera Rock Howard, le fils de Geese Howard, qui associe à ses qualités de contre-attaque (héritées de son père) un jeu d'attaque vif et puissant qui n'est pas sans rappeler celui de notre ami Terry… Un dernier mot : les animations des personnages se révèlent très détaillées et sont d'une grande qualité. Un bon point.

CLASSIQUE, RICHE, EFFICACE…

SNK, c'est un peu comme Nutella, et « 25 ans d'expérience, en effet, feront toujours la différence ». Il est ardu de trouver un jeu SNK de piètre qualité, et Garou : Mark of the Wolves n'est pas l'exception qui confirme la règle. Il reste entendu que les jeux originaux sur Neo Geo, avec les joysticks couleur ébène majestueux, possèdent une aura inimitable et ne sont jamais tout à fait égalés (ne serait-ce que parce que l'on a payé sa cartouche Neo Geo entre 1 500 et 2 000 F !). Cette conversion du jeu sur Dreamcast, lorsqu'on s'y essaie avec le stick arcade de circonstance, tient toutefois ses promesses, et la réalisation d'ensemble tient indéniablement la route. Côté technique, on n'est pas déçu, et ce titre accumule les détails propres à satisfaire les spécialistes : casse-garde, échappement sur chope, réception au sol après un coup, feintes (coup stoppé pour tromper l'adversaire), super pouvoirs à deux niveaux, provocations… les habitués du jeu de combat retrouveront rapidement leurs marques. Les deux plus grosses nouveautés concernent le « Just Defense » et le « TOP System ». Le premier est une parade que l'on effectue au dernier moment et qui, lorsqu'elle est réussie (votre perso devient bleu un instant), vous redonne un peu d'énergie. Le TOP System (TOP = Tactical Offensive Position) est, à l'inverse, un mouvement d'attaque. Avant un match, vous décidez de sa position sur votre barre d'énergie : au début, au milieu ou à la fin. Lorsque vous jouez et que votre énergie correspond au TOP, votre personnage est plus puissant et dispose d'une attaque spéciale particulière. À noter une galerie de portraits et artworks spéciale, exclusive à la version Dreamcast. Un jeu de qualité donc, qui arrive certes en retard mais que l'on ne peut que se réjouir d'accueillir sur la dernière console de Sega…

Chris





Le K.O. sur l'écran l'annonce de façon formelle : le match est fini !

Garou Mark of the Wolves

Éditeur	SNK
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Combat
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (2 blocs)
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Variable
Continues	Illimités
Spécial	Rien
Existe sur	Arcade, Neo Geo
Compréhension de la langue	Inutile

*Time for a new legend**

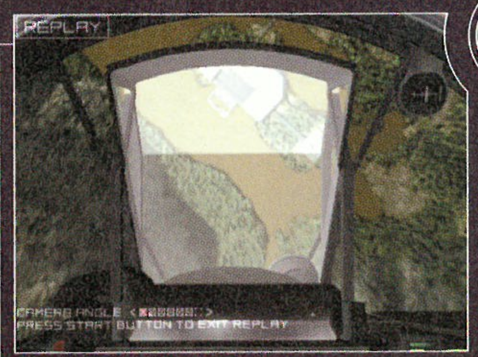




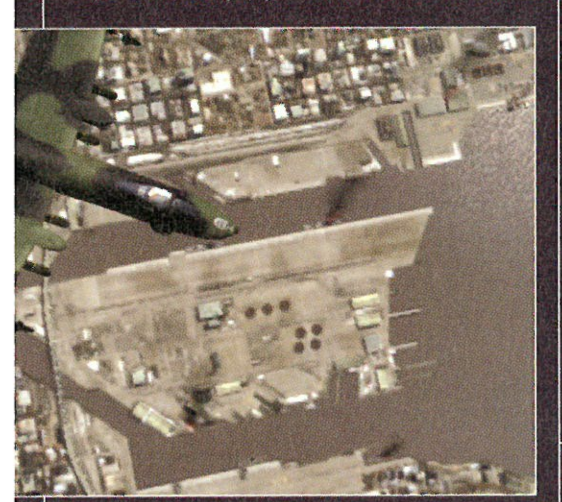
PS2

Ace Combat 4 Shattered Skies

Après les voitures et la baston, Namco se devait aussi d'adapter sa saga d'avions de combat de la PSone à la PS2. Comme pour les deux autres, un sérieux lifting, mais pas de ravalement...



La vue cockpit, qui fait kiffer Willow le tarba.



Ace Combat 4 Shattered Skies. Un titre aussi long que la période d'attente qui a précédé l'arrivée de ce jeu à la rédac. Entre les divers reportages chez Namco au Japon, les innombrables « nouvelles » nouvelles photos (oui oui, moi aussi !) et les essais effectués dans divers salons (Tokyo Game Show, E3, ECTS), deux clans se sont formés. Les anti-AC4, composés de RaHaN et de Willow, et les pro-AC4, que sont Gollum et moi-même. Dans le camp des contre, on se plaint que les décors au sol soient plats, « grâce » à une technique qui permet de soigner les textures à mort. Dans le camp des pour, on fait quand même remarquer aux râleurs qu'on a droit à un rendu photo-réaliste et que les avions sont super beaux. Et le jeu arrive. Avec lui, comme toujours, un cortège de sceptiques entassés devant la grosse vieille télé de la rédac, comme à chaque titre très attendu, finalement.

UN MANCHE BIEN PLAT...

Comme dans les précédents volets, la première mission consistera à intercepter et détruire des bombardiers, des adversaires peu mobiles qui vous permettront de vous mettre



Lors de cette mission, vous devrez plonger dans les canyons pour éviter l'onde de choc d'un super bombardement voisin. D'où l'intérêt d'écouter les messages de votre radio.



En maintenant appuyé le bouton △, la caméra suit le dernier objectif accroché. Très utile lorsque l'on veut se repérer dans l'espace lors d'un demi-tour ou d'une esquive de missile.

toutes les commandes dans le crâne. Et il y en aura un sacré paquet ! Non pas que les avions se pilotent désormais différemment, mais pour tous les fans d'Ace Combat (moi le premier), chaque nouveau volet était jusqu'à présent l'occasion de sortir la sacro-sainte manette géante de Sony avec ses deux manches, arme ultime pour les Ace Combat et autres Gundam. Ben non, pas cette fois. Il suffit de brancher ce superbe engin pour qu'effectivement, le jeu freeze. Bravo Namco, ça commence mal. Nous voilà donc, à contrecœur, sur la manette classique, qui, heureusement, se laissera dompter facilement. Pour les joueurs nouveaux venus, on trouvera un mode de contrôle simple et un autre un peu plus avancé pour les fans de la série, même si les différences seront finalement assez minimes. Accélération, frein, déflexion droite et gauche, sélection de cible, tous les boutons sont réquisitionnés. On pourra tout de même activer la Pause grâce au bouton Start, une fonctionnalité toujours de bon aloi.

PREMIÈRES MISSIONS

Dès le début du jeu, la beauté des décors se montre fulgurante. Du jamais vu, c'est juste super réaliste. « Photo-réaliste » même, à certains endroits, tant le travail fait sur les textures au sol est flagrant. Malheureusement, cette impression se dissipera, passées les premières missions qui ne sont que des combats aériens. Par la suite, vous aurez droit à de grandes opérations de bombardement durant plus de ving

Ace Combat 4

Éditeur	Namco
Dispo. Europe	1er semestre 2002
Genre	Combat aérien
Nbre de joueurs	1 à 2
Sauvegardes	Oui (80 Kb)
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Difficile
Continues	Illimités
Spécial	Non-compatible avec le double joystick !
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Appréciable

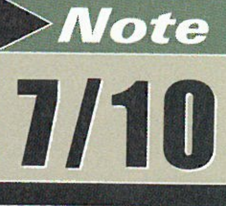
minutes, et autres destructions de cibles au sol. Des missions avec plus d'interactivité au niveau du décor, quoi. Et, comme on pourrait le lire dans le « Nouveau Détective » : « Là, c'est le drame. » Il suffira de s'approcher des baraques, des radars, des tourelles, voire des tanks, pour se rendre compte qu'ils sont ridicules, baignant dans un potage de pixels et ne respectant pas du tout l'échelle du décor. Voilà donc le prix à payer pour les programmeurs d'Ace Combat 4. Sur une machine à la mémoire aussi réduite que la PlayStation 2, il fallait opérer un choix entre une texture riche, gourmande et photo-réaliste, ou bien plusieurs textures moins bonnes, mais qui se seraient complétées à différentes altitudes. Vous voici donc rempli de joie et d'orgueil jusqu'à 500 mètres de hauteur, mais en dessous, c'est généralement la bouillie de carrés assurée. Plutôt décevant lorsque l'on est à fond dans l'ambiance, genre passage en rase-mottes super esthétique, vite gâché par ces graphismes approximatifs. Dans d'autres niveaux, en revanche, cela frappe beaucoup moins, mais le problème est d'une tout autre nature : l'échelle n'est pas respectée. Vu de loin, cela peut paraître normal, mais en s'approchant du sol, on a l'impression de piloter une MicroMachine perdue au milieu de maisons qui semblent faire 1 kilomètre de large. Dommage, dommage...

SECONDE MISSION

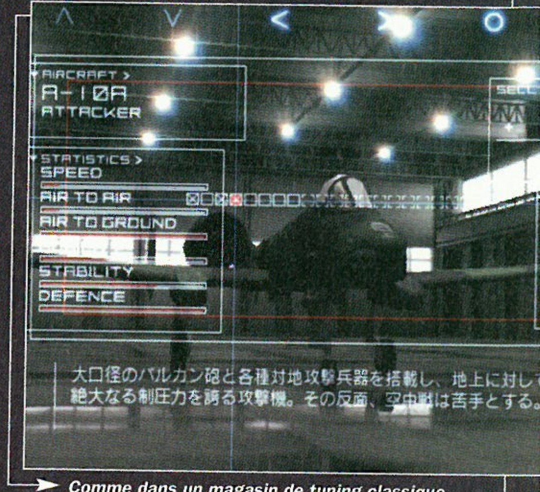
Une fois le coup de la bouillie au syndrome de gigantisme passé, il va être temps pour le joueur de se rendre compte qu'Ace Combat 4 n'a rien de plus dans le ventre que les précédents volets, certes tous excellents. Même type de missions, même style de progression de puissance, avec des achats d'avions, d'armes et la possibilité d'en changer avant chaque mission afin de ne pas partir en éclaireur avec un simple bombardier. Mais tout comme Tekken ou Ridge Racer, c'est justement cette constance dans la simplicité qui scotchera une fois de plus le fan devant ce nouveau volet. Car il faut avouer, absolument rien n'a changé au niveau de la jouabilité : même les leurres anti-missiles n'ont pas été ajoutés. Une façon comme une autre de ne pas trop embrouiller le joueur, qui ne demande qu'à rêver. Car même si l'on critique les décors, il n'y a absolument rien à redire sur la modélisation des avions, propre à susciter l'émoi chez n'importe quel fan de modélisme, d'aviation et autres gadgets militaires. Bien entendu, ceux qui ne savent pas différencier un Mig 29 d'un F-14 trouveront aussi qu'on a affaire à de la belle mécanique, et tout le monde sera content de pouvoir passer en mode replay à chaque moment du jeu, dans le but d'admirer son parcours. Au niveau du gameplay pur et dur, seuls deux ou trois petits changements sont à noter, comme l'intelligence accrue des ennemis, qui ne se laisseront plus shooter comme des lapins sans éviter vos missiles, ou bien une plus grande efficacité de vos mitrailleuses afin de privilégier le dogfight. Question ambiance, Ace Combat 4 se révèle bon, avec toutes ses voix qui crachent des communications en anglais, tous ces avions (parfois 30 simultanément !) qui se castagnent en même temps devant vous, mais il semble n'assurer que le minimum syndical. Efficace donc, mais pas surprenant. Les fans d'Ace Combat seront ravis, mais pros du PC, s'abstenir. Ace Combat 4 s'annonce donc accrocheur mais limité. La (petite) déception de ce mois.

Greg

Des graphismes photo-réalistes, qui ressemblent à Alain... de loin !

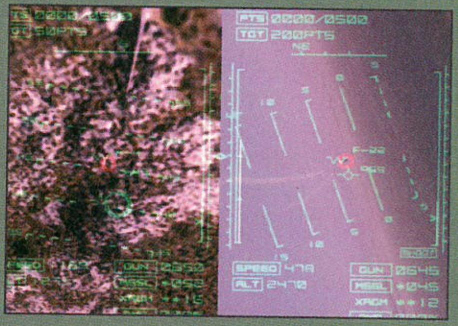






Comme dans un magasin de tuning classique, vous pourrez acheter de nouveaux zincs et de nouvelles bombes pour votre bijou chéri. À quand l'option du choix des couleurs ?

Ça ne sert à rien, mais tout le monde le réclamait



Un mode Deux Joueurs ridicule et pas très beau est aussi disponible. Bien entendu, il ne s'agira pas de faire les missions en duo, mais de se descendre en flammes mutuellement dans un esprit fraternel de compétition. Ça n'est pas très lisible, et le choix de la vue (imposée) rend l'ensemble assez immonde. Voilà, il s'agit donc de l'option Deux Joueurs que tout le monde réclamait mais que personne n'utilisera.



mission du débarquement en mode Normal sera l'une des plus épiques. Il faudra pilonner la plage et raser tous les bunkers avant l'arrivée de vos troupes. Attention, visibilité quasi-nulle !

Lorsque nous avions rencontré l'équipe d'Ace Combat 4, en avril dernier, ils nous avaient promis des scènes intermédiaires entre les missions, réalisées par un grand studio d'animation tenu secret. Il s'agira en fait d'images fixes, certes bien dessinées, qui illustreront l'histoire d'un petit garçon recherchant un pilote pour se venger.





Jusqu'à la fin, attaquer ce bateau en piqué fut un grand moment rempli d'adrénaline. Mais arrivé face à son objectif, le joueur s'écrase, à cause d'une texture trop floue pour y distinguer quoi que ce soit.

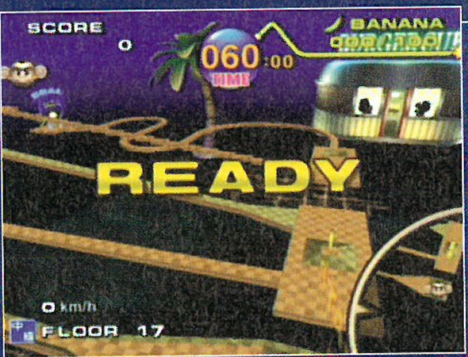




Super Monkeyball



À la croisée des chemins entre Cameltry, titre phare de Taito, et Marble Madness, méga-hit des années 80, Super Monkeyball prouve que la technique ne fait pas tout, mais que, lorsqu'elle est associée à du pur fun, le soft peut devenir culte !



Au début, le niveau vous sera présenté sous toutes ses coutures, par une rapide rotation de la caméra. Une bonne occasion de vérifier s'il ne comporte pas des passages secrets pour accéder directement aux niveaux supérieurs.




Un passage des plus périlleux !





Les vagues de ce niveau bonus sont assez impressionnantes, techniquement parlant.

L'une des performances techniques du billard, c'est de faire crier simultanément des choses différentes à tous les petits singes présents dans les boules. Le processeur sonore fait une belle démo, sur ce coup-là.

Si vous aviez une machine à remonter le temps, vous iriez vous entraîner enfant pour devenir un dieu du kung-fu, vous recopieriez les chiffres gagnants de tous les Loto et vous empêcheriez la mère d'Arthur de féconder. Si vous étiez pourvu de cette machine, mais que vous étiez le Schtroumpf farceur, vous proposeriez à quelques fans de jouer à un jeu sur la nouvelle Nintendo : Super Monkeyball. Bien entendu, dès les premières secondes, nos pauvres amis seraient bien décontenancés par le gros logo Sega. Et c'est bien vrai que cela fait quelque chose d'avoir le nom de la firme sur la petite console de Nintendo. Cela signifie que le roi de l'arcade développe désormais sur la console de son ancien adversaire, réputé pour ses jeux 100 % orientés « salon ». Sega apportera donc vraiment quelque chose aux autres machines, et Super Monkeyball, par son ambiance arcade inimitable, en est une autre preuve.

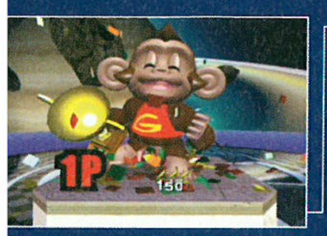
LA PLANÈTE DES BOULES

Comme dans tout jeu d'arcade, c'est un scénario digne de Tom Clancy qui régit le petit univers de Super Monkeyball. Dans un monde improbable composé de dalles Gerflor, quatre singes enfermés dans des sphères transparentes vont devoir traverser 100 mondes plus tordus les uns que les autres afin de récupérer des… bananes. L'argument nutritif, donc, est une fois de plus le carburant d'une motivation indiscutable pour un héros de jeu vidéo ancré dans la réalité. Plus simplement, disons que chaque niveau devra être traversé dans un temps limité, et ce en ramassant le plus de bananes possibles, puisque ces fruits oblongs, une fois la centaine ramassée, vous apporteront une vie supplémentaire. Mais comme de bien entendu, le singe que l'on connaît, si habile lorsqu'il se gratte la tête au sommet des arbres du zoo de Vincennes, aura plus de mal à se défaire des diverses surfaces irrégulières lorsqu'il sera enfermé dans sa sphère. Super Monkeyball sera donc un jeu d'adresse et de réflexion dans lequel il faudra apprendre à gérer son poids et surtout son inertie. Se jouant uniquement avec le stick analogique (le rendant ainsi extrêmement accessible à toute la famille), Super

Super Monkeyball

Éditeur	Sega
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Action/réflexion/variété
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (3 blocs)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continues	5
Spécial	-
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Inutile

Sega prouve sa grande complémentarité à Nintendo



Super Monkeyball, c'est un peu comme si on retrouvait les sensations de la Neo-Geo. Vous savez, le plaisir d'avoir « l'arcade chez soi ».



Le terrifiant 15e stage du mode normal, avec ses surfaces bombées. À éviter pour les grands nerveux et autres mauvais perdants.

Note

7/10 Tout seul

8/10 À plusieurs

Monkeyball s'annonce donc comme l'un des eux les plus rapidement pris en main, à moins d'être manchot ou mort. Et au vu des cent niveaux qui vous attendent, ce ne sera finalement pas plus mal. Répartis en trois catégories (20 niveaux faciles, 30 moyens et 50 très difficiles), ils possèdent chacun des caractéristiques bien spécifiques, histoire de vous forcer à être aussi bon dans les pentes que sur es chemins étroits. On pourra donc à loisir foncer dans des niveaux abrupts basés sur la vitesse d'exécution, tandis que la douceur au maniement du stick analogique s'imposera pour les niveaux courbes ou troués comme un gruyère. On notera d'ailleurs que, pour les joueurs qui ont encore du mal à maîtriser l'analogique, Super Monkeyball se révèle un parfait apprentissage.

SEGA, C'EST PLUS RICHE QUE TOI

Beau mais pas super recherché, agréable mais pas révolutionnaire, Super Monkeyball ne doit son statut de « grand » jeu qu'à sa propension à devenir, à l'instar de Bomberman, un sauveur de soirées entre potes. Si vous vous souvenez bien, la version arcade ne s'appelait que « Monkeyball ». Le « Super » cache donc quelque chose de plus que Gongon, le nouveau personnage inédit, les « Party Games » et les « Mini-Games ». Les Party Games sont trois jeux disponibles dès le départ ; on note par exemple le classique Monkey Race, avec des options telles que la peau de banane ou le turbo. Ersatz ultra-light de Mario Kart, il propose 6 circuits, mais surtout un intérêt équivalent, voire supérieur, à tous les « persos de cartoon » flanqués d'un kart que l'on aura tant vu fleurir l'année dernière sur PSone. Le second jeu, appelé à devenir un classique chez Brazom, est le Monkey Fight. Chaque joueur dispose d'un gros gant de boxe au bout d'un ressort, dont il devra se servir pour expulser les autres d'un plateau. Là encore, des options et quatre niveaux différents viendront agrémenter cet incontournable de soirées chaudars. Pour se reposer un peu, le mode Monkey Target propose de jouer, en alternance, à un mélange de saut à ski et parachute ascensionnel, et dont le but est de retomber sur une cible en pleine mer. Amusant, car bourré de handicaps, comme les mines, qui arrivent aléatoirement. Pour les Mini-Games, ce sera en revanche au joueur de les acheter avec les points récoltés lors des parties de jeu normal. Il faudra donc traverser le plus de niveaux possibles pour se procurer ces trois nouvelles épreuves, toutes jouables à 4, que sont le Monkey Billard (simple mais efficace), le Monkey Bowling (excellent !) et le Monkey Golf (extraordinairement tordu). Une mine d'or, ce Monkeyball !

LE BON TIMING

Pris seul avec la GameCube, Super Monkeyball assurera quelques soirées entre potes, mais sera malheureusement vite oublié. Il devient en revanche le complément indispensable de Luigi Mansion (jouable seul) ou de Wave Race (difficilement accessible aux light users). Sega a donc eu le nez creux en proposant, dès la sortie de la console, un jeu aussi simple et inattendu, qui complète efficacement l'anorexique (pour l'instant) ludothèque de la GameCube. Super Monkeyball est donc un excellent jeu, à la fois d'adresse et de société. Toutes les qualités requises, donc, pour en faire un achat indispensable, pour ceux qui ne seraient pas rebutés par des graphismes mignons, comme Willow. C'est sûr que des SWAT dans une sphère de laser triphasé au proton, tout de suite, ça le ferait mieux...

Greg

Plus on est de boules, plus on roule...

Tout a été formidablement pensé pour que la lisibilité soit optimale ! Il sera donc possible de configurer l'affichage de l'écran, dans le cas où seuls 3 joueurs prendront part aux épreuves. Un souci du détail qui fait honneur à l'éditeur.



Dans le bourrin et très rigolo Monkey Fight, les options sont le nerf de la guerre.





Le bowling est véritablement excellent, permettant d'exécuter des rotations en pleine course pour rattraper sa trajectoire. Un titre bourré de possibilités, pour jouer toute la nuit !





Capcom Vs SNK 2 Millionaire Fighting 2001

Les deux écoles rivales de la baston reviennent se friter dans un second épisode à couper le souffle. Le jeu de baston suprême est là, ne cherchez pas plus loin !



Dans ce volet, battre Shin Gouki sera un véritable calvaire !



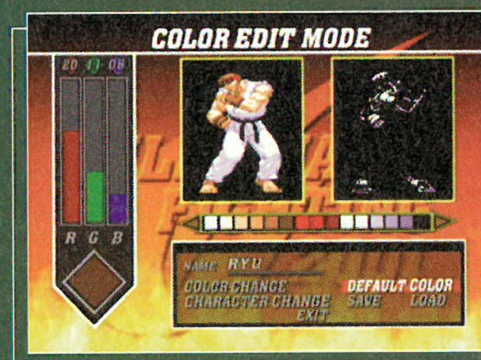
Capcom est vraiment le roi du recyclage ! Même si l'on sait ce qui se cache derrière chaque énième épisode d'un Street Fighter Vs « Bidule », on ne pourra s'empêcher, paradoxalement, d'en dire du bien. Pourtant, nous ne sommes ni actionnaires de la firme, ni masochistes, mais le fait est là : l'éditeur nippon trouve toujours le moyen de nous épater en nous pondant un concept inédit. Après une version 1.1 assez rêche sur Dreamcast (qui ne proposait que deux persos supplémentaires), Capcom décide enfin de se détourner de ses impératifs capitalistes en nous offrant ici de réelles innovations, et ce dans tous les domaines. Que cela concerne la réalisation ou l'interface de combat, de grandes améliorations ont enfin été apportées. Bref, pour une fois, nous ne serons décidément pas lésés avec ce second volet. Mais pour combien de temps pouvons-nous nous reposer sur sa valeur avant la sortie d'une hypothétique version « mieux-mieux » ? Mystère et boule de feu...

UN NOUVEAU SYSTÈME DE RATIO

Sachez que le système de ratio de Capcom Vs SNK 2 a été modifié. En effet, les indications des coefficients ont disparu au profit d'une méthode de valorisation plus simple. Il est possible de composer une équipe de 1 à 3 combattants et d'affecter, pour l'un d'eux, le ratio le plus fort par une banale opération de surbrillance. Avec ce changement, les combinaisons de puissance peuvent se décliner de plusieurs manières, selon votre tactique du moment : deux gars de ratio 2 et un de ratio 1 ; deux protagonistes de ratio 2 ; un personnage de ratio 3 et un de ratio 1 ; et enfin un combattant de ratio 4. Ne vous prenez pas la tête, c'est purement mathématique et pas si compliqué que ça en a l'air. Ajoutez à cela la possibilité de déterminer, avant chaque joute, l'ordre de passage de vos hommes en utilisant des combinaisons de touches (petit poing + petit pied = premier perso ; moyen poing + moyen pied = second perso ; grand poing + grand pied = troisième perso) et vous obtenez, au final, une interface assez chiadée qui mettra fin au cliché des jeux de baston s'adressant uniquement aux écervelés.



Réglez les ratios en sélectionnant votre personnage.



Il est possible de recolorier les protagonistes du jeu !

LA FOIRE AUX JAUGES !

Le soft dispose de 6 jauges différentes pos-sédant chacune leurs caractéristiques tac-tiques et techniques. Arborant fièrement les 3 premières lettres des deux clans rivaux (CAP et SNK), on retrouve le C-Groove qui autori-se trois niveaux de puissance des combos ainsi que la capacité de contre-attaquer, de courir et de se protéger en l'air ; le A-Groove qui ne jouit que d'un seul niveau de jauge e de 2 facultés (course et contre-attaque) ; le P-Groove, inspiré du système de SF3 Third Strike et qui ne contient que 3 niveaux de Super ; le S-Groove, qui offre les Combos

Capcom Vs SNK 2
Millionaire Fighting 2001

Éditeur	Capcom
Dispo. Europe	Décembre 2001 (PS2)
Genre	Jeu de baston
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Memory Card/VMS
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Variable
Continues	Infinis
Spécial	S-Gouki est balèze à rétamer !
Existe sur	Arcade, Dreamcast, PS2
Compréhension de la langue	Cosmopolite !



Rugal est un mélange de Ken et de Clark Gable !

orsque votre jauge se porte au plus mal ; le N-Groove, contenant 4 aptitudes : les petits sauts, la reprise de chute, les déplacements apides et le casse-garde ; et pour finir, le K-Groove, qui accroît de 35 % les dommages nfligés par vos attaques lorsque votre barre est remplie. Sans parler de la présence d'une option libre de création de capacités (celles lécrites plus haut), qui vous invite à élaborer votre propre jauge, selon votre capital de points gagnés. Plus que jamais, il va falloir se ransformer en grand gestionnaire à deux rancs. La grande classe « neuronale » !

UNE RÉALISATION DÉMENTE !

Ce second épisode vient uniformiser le style raphique des combattants des deux camps, our une parfaite cohésion du background. Car dans le précédent épisode, il existait une ifférence esthétique sensible entre les pro-agonistes de chaque partie. Le décalage est onc désormais gommé, avec l'adoption défi-itive du graphisme de SFZ pour l'ensemble es personnages issus de l'univers SNK. De lus, des effets de lumière qui se manifes-ent lors des impacts des attaques viennent ynamiser la violence des joutes. On obser-era aussi l'introduction de décors en vraie D polygonale dans le jeu, avec une excel-ente intégration de celle-ci aux teintes des elligérants en 2D. Le résultat est juste sidé-ant ! Sinon, les versions DC et PS2 sont simi-ires, et aucune ne présente une quelconque upériorité technologique sur l'autre. Toute-ois, on remarquera des temps de charge-ent nettement plus rapides sur la console e Sega. Cela reste la seule différence otable. Avec ses 45 combattants (Rock oward, Haomaru, Chang et Choi Bounge, odo, Rugal... pour ne citer que les nouveaux) t sa pléthore de modes de jeu (Arcade, Ratio ode, Team, Single, Replay, Survival, Color dit...), Capcom Vs SNK2 est le soft suprême e baston en 2D. Question maniabilité et fun, n atteint des jouissances stratosphériques râce à une dimension tactique désormais ccrue. La prise en main demeure parfaite, omme à l'accoutumée, et les spécialistes du rossage » prendront aisément leur pied. En ubstance, le titre constitue une réussite indé-able qui aura aussi le mérite de placer la arre très haut pour les potentiels futurs arri-nts. Un must du passage à tabac 2D qui ra date dans les annales intrinsèques !

Kendy



Note

9/10

Chaque jauge possède des capacités qui lui sont propres.

Raiden n'en revient pas de ce coup dans les bijoux de famille !

Des tonnes de jauges, des capacités à foison, 45 combattants : Capcom Vs SNK 2 a tout du jeu de baston ultime !



Iori s'habille toujours chez Jean-Paul Gaultier.



Eagle est une véritable tantouze !

Le jeu en réseau



Capcom Vs SNK 2 possède une option pour jouer en réseau via des serveurs Internet. Hélas, le soft n'autorise cette opération qu'en territoire nippon ! Dans ce cas, il faudra auparavant se procurer les modems des deux machines respectives pour pouvoir goûter à ce mode délicieux. En ce qui nous concerne, aucune information n'a été confirmée pour ce qui relèverait des serveurs européens. Bref, il faudra comme d'habitude s'armer de patience et attendre, d'ici la fin de l'année, la sortie de la mouture française, pour pouvoir réaliser un de ses fantasmes les plus enivrants : celui de devenir le combattant le plus coriace de la planète ! En attendant, la bonne nouvelle du jour : les possesseurs de PS2 pourront mettre une raclée aux joueurs sur DC, ou vice-versa ! La guerre est déclarée !

Toutes les sorties japonaises et US

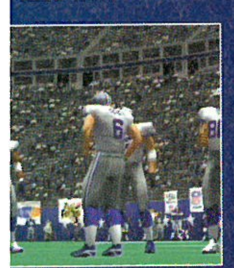
Un mois plutôt fourni en jeux import, notamment sur la surpuissante GameCube. Pour le reste, rien de bien extraordinaire à se mettre sous la dent, si ce n'est l'excellent Tales Of Destiny que les fans devraient apprécier à sa juste valeur intrinsèque. Sinon, vous ça va ? Cool ! Alors, on se revoit le mois prochain pour des jeux encore plus extraordinaires du Pays du Soleil Levant et des USA-okans. À plouche !



Evergrace 2



Love Hina Advance



NFL 2K2

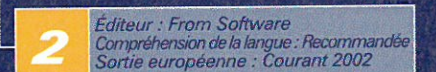
Evergrace 2

Evergrace 2, c'est incroyable. Si si, vraiment extraordinaire. Parvenir à sortir en toute impunité un titre techniquement aussi « avancé » que celui-ci en 2001, tout en lui fournissant bien entendu une campagne publicitaire assez conséquente au Japon, c'est fou ! From a dû vouloir faire de l'humour, en se prenant pour le John Carpenter du jeu vidéo. Les graphismes approximatifs aux couleurs oscillant entre l'orange vomi et le vert morve, l'animation aussi défaillante que le système immunitaire d'un nouveau-né dépecé, la musique qui évoquera les meilleures crises de spasmophilie d'Henry Dès... bref, un ramassis de daube fumante. Ah si, les cochons du premier niveau sont rigolos et l'intro est pas trop mal.

Greg







2 *Éditeur : From Software*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Courant 2002

Love Hina Advance

Love Hina est le dessin animé à la mode actuellement, que ce soit au Japon ou dans le cœur des anime fans français et américains. Le jeu y est extrêmement fidèle, à la limite du scandale même, puisque tous les (superbes) écrans sont des passages de l'animé, ni plus ni moins ! Le joueur va donc se mettre dans la peau du jeune Urashima, qui devra travailler aux sources thermales de sa grand-mère. Bien entendu, la source est remplie de jeunes et jolies filles. Gags, quiproquos et séduction figurent au menu de ce jeu extrêmement difficile et qui manque singulièrement de rebondissements. Le seul intérêt résidera dans la possibilité de « sortir » avec l'héroïne de son choix, ce qui ne risque pas d'arriver à tous les joueurs ne comprenant pas le japonais et sélectionnant aléatoirement les réponses aux questions. Une aventure textuelle assez classique, donc...

Greg



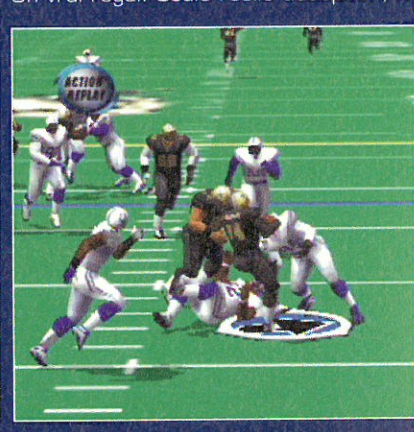


6 *Éditeur : Marvelous Entertainment*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : En discussion

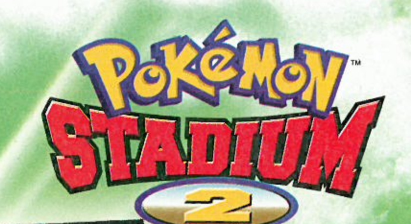
NFL 2K2



La Dreamcast a beau avoir les deux pads dans la tombe, Sega Sports continue malgré tout d'alimenter les joueurs américains en bons jeux. Sans atteindre la perfection du dernier Madden sur PS2 (une bombe), NFL 2K2 demeure sans aucun problème l'une des simulations de football américain les plus réussies. Certes, les graphismes ont pris un petit coup de vieux et restent assez proches de ceux de l'édition précédente, mais les développeurs de Virtual Concept sont parvenus à rendre le jeu encore plus agréable à jouer, notamment en renforçant l'I.A. en défense (le CPU est très agressif sur les longues passes), en améliorant les phases de course (les timings pour les esquives) et en rajoutant trois feintes bien fourbes. Un vrai régal. Seule réelle déception, le



L'entraînement a commencé sur



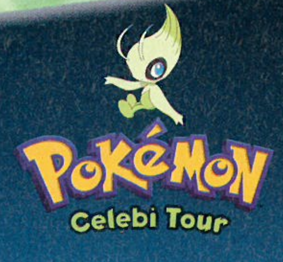
TU VEUX M'ATTRAPER?







Venez attraper Celebi lors du



"LE RENDEZ-VOUS DES ENFANTS"

Le Salon Grand public

OÙ?

Parc Floral de Paris
Bois de Vincennes

QUAND?

Du 31 octobre au 4 novembre
de 10 à 18h30

QUOI ?

- **N'oubliez surtout pas vos cartouches :** Nintendo vous donne Celebi sur vos cartouches Or & Argent.
- **Pokémon Stadium 2 :** Découvrez Celebi et les 250 Pokémon en 3D sur Nintendo 64.
- **Matchs qualificatifs :** Présélection des 64 finalistes sur Pokémon Stadium 2.
- **Devenez Distributeur Officiel :** Les 64 sélectionnés gagnent Pokémon version Cristal.
- **Recevez des cadeaux !** Posters, stickers, bonbons ...



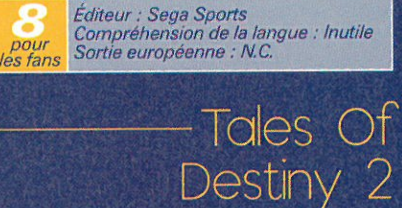
Pour tout savoir sur le Pokémon Celebi Tour
www.pokemon.tm.fr
ou **08 92 68 77 55** (2,21 f/0,34 € TTC la minute)



mode Franchise n'a pas beaucoup évolué depuis NFL 2K1. Globalement, vous retrouverez les mêmes options. Un excellent titre super jouable qui, comme d'habitude, n'intéressera que les aficionados de la discipline.

Willow



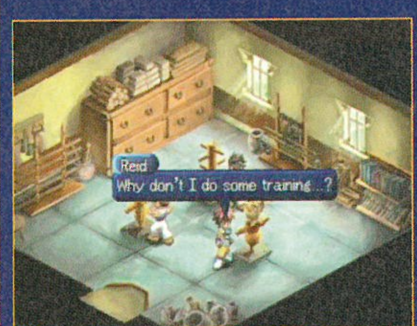


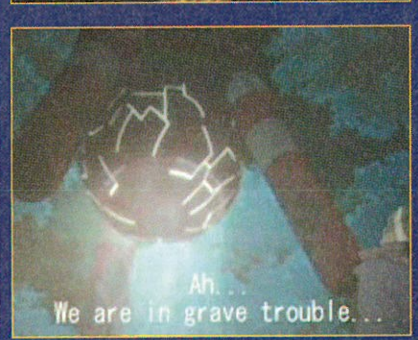
8 pour les fans
Éditeur : Sega Sports
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : N.C.

Tales Of Destiny 2

L'un des tout meilleurs jeux de rôle de l'année dernière est enfin disponible en version américaine. Bien entendu, au Japon, Tales Of Destiny 2 n'existe pas, mais pour ne pas effrayer le consommateur américain, le service marketing de Namco a cru bon de transformer « Eternia » en « Destiny 2 ». Outre cette faute de goût, le jeu reste excellent, avec de somptueux graphismes pour cette console vieille de plus de 5 ans. Les doublages anglais ne sont pas insupportables non plus, ce qui relève de l'exploit. Je vous conseillais, le mois dernier, de prendre Saiyuki si vous étiez en manque, mais là, ce serait un crime que de ne pas goûter au fruit le plus juteux et le plus sucré que Namco ait jamais offert en anglais sur PSone. Un vrai bonheur que ce jeu.

Greg









9
Éditeur : Namco
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Courant 2002

WTA Tour Tennis

WTA met en scène une vingtaine de joueuses parmi les plus connues (Hingis, Davenport, Capriati, Serena Williams...). Assez complet, le jeu propose des matchs sur tout type de terrain et différents tournois. Le jeu en double est également possible, à quatre joueurs. En ce qui concerne la modélisation des joueuses, elle est plutôt moyenne et on ne sent pas de caractéristiques particulières fondamentales entre elles. Dommage. Le jeu lui-même n'est pas inintéressant et on peut effectuer un certain nombre de coups, en croisant bien la balle ou en effectuant des retours liftés, des passings le long de la ligne, des lobs, etc. La jouabilité reste instinctive tout en se révélant imparfaite. Difficile, en effet, de se placer au millimètre et de frapper exactement au bon moment. On regrettera également les animations pas toujours très détaillées. Bref, sans être catastrophique, WTA Tour Tennis ne joue clairement pas dans la cour(t) des grands jeux de tennis. Virtua Tennis 2, lui, est d'ores et déjà largement supérieur...

Chris



5
Éditeur : Konami
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : N.C.

Zeonic Front

Au Japon, les fondus de *Gundam* sont avant tout des fans de la fédération de Zion, l'empire des colonies spatiales qui représentent les « méchants » de la série télévisée. Comme les fans de l'Empire avec *Star Wars*, quoi. Voici donc la bonne occasion de vendre un peu plus de produits Gundam pour Bandai, en proposant une version pour les « méchants », sortie en décembre dernier. On compte quelques petites nouveautés d'ordre stratégique, comme la possibilité de passer aux commandes d'une unité à l'autre en pleine opération. Les graphismes restent eux assez géométriques et la maniabilité des robots tout de même un peu raide. Les fans de simulation/action simili-réalistes seront peut-être satisfaits par ce titre malheureusement trop classique pour sortir du lot en l'an 2001. Attendons plutôt l'excellent Federation Vs Zion, dans le genre Gundam.

Greg



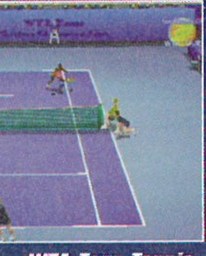




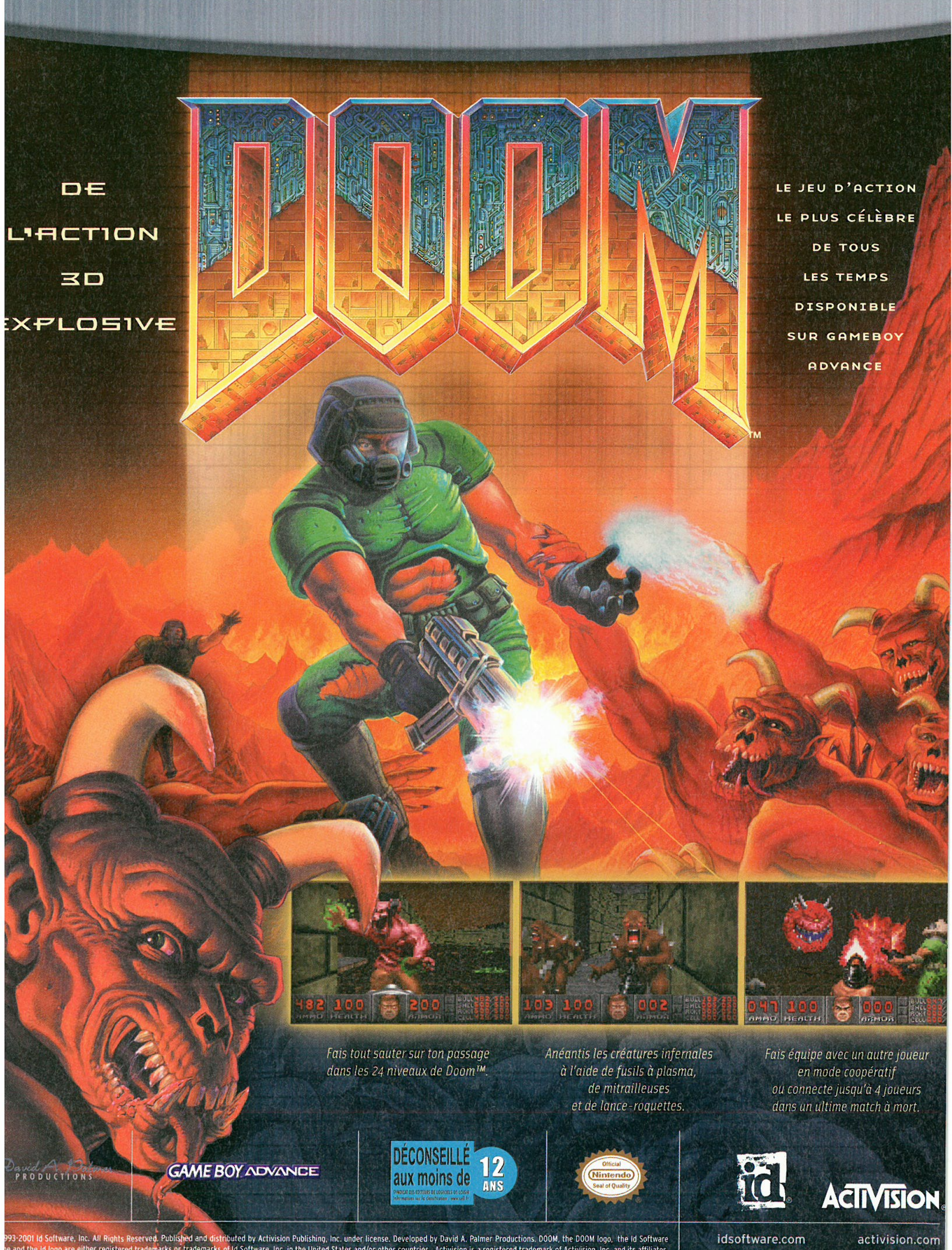


5
Éditeur : Bandai
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : ZTM

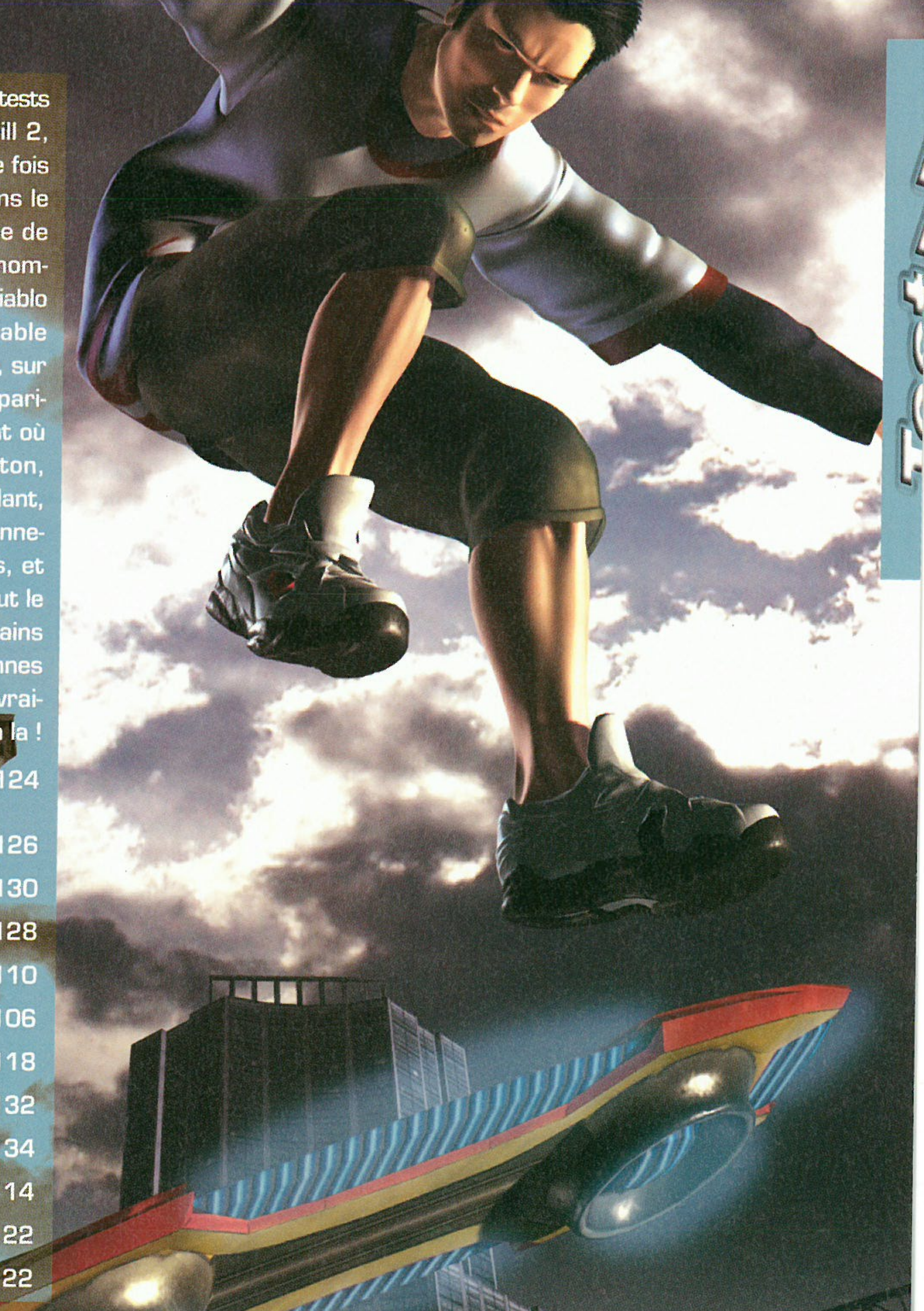

Tales Of Destiny 2


WTA Tour Tennis


Zeonic Front


POUR GAME BOY ADVANCE
DOOM™
DE L'ACTION 3D EXPLOSIVE
LE JEU D'ACTION LE PLUS CÉLÈBRE DE TOUS LES TEMPS DISPONIBLE SUR GAMEBOY ADVANCE
Fais tout sauter sur ton passage dans les 24 niveaux de Doom™.
Anéantis les créatures infernales à l'aide de fusils à plasma, de mitrailleuses et de lance-roquettes.
Fais équipe avec un autre joueur en mode coopératif ou connecte jusqu'à 4 joueurs dans un ultime match à mort.
PRODUCTIONS
GAME BOY ADVANCE
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS
Official Nintendo Seal of Quality
id
ACTIVISION
idsoftware.com
activision.com

Toutes les sorties **du** mois **passées** au crible



Bon, inutile de paraphraser la longue liste de tests de ce mois de novembre. Entre Silent Hill 2, Half-Life et Pro Evolution Soccer, pour une fois il y a de quoi vider son porte-monnaie sans le regretter. Profitons plutôt de cette page de garde pour vous faire découvrir un des nombreux talents de « Bat Angel ». Notre El Diablo Troncho national nous a fait une incroyable démonstration de breakdance, samedi soir, sur la dance floor du V.I.P. Room (une boîte parisienne super hype). Véridique. Au moment où le DJ a lancé le morceau de Mat Houston, il s'est levé d'un coup, l'œil vif et le poil brillant, pour se la donner grave au milieu des mannequins locaux durant plus de deux minutes, et ce malgré son jean noir super moulant. Tout le monde s'est écarté en tapant dans les mains pour admirer son impro. Certaines personnes l'ont même pris pour Jamiroquai ! Il est vraiment, il est vraiment phénoménal, la la la la la !

Top rédac

Incroyable ! En un mois, la PlayStation 2 vient de passer du statut de console chère au goût amer... au rang de machine juste indispensable et enfin « abordable ». C'est un fait, à la sévère baisse de prix (1 999 F) s'ajoute « enfin », serait-on tenté de dire, l'apparition des premiers chefs-d'œuvre en version officielle ! Double coup de chapeau à Konami qui, grâce à Silent Hill 2 et Pro Evolution Soccer, nous prouve enfin que l'Emotion Engine n'est pas qu'une illustre arnaque marketing. Ouf, grand soupir. Dans la foulée, malgré son accueil quelque peu frileux au Japon, la GameCube n'a de cesse de nous impressionner grâce à des titres de première génération déjà particulièrement compétitifs. Quant à la Game Boy Color, Zelda rulez as usual. En ces temps incertains où toute la rédac fait des cauchemars et où Nostradamus se la joue furieusement fashion, une seule chose est sûre : qu'est-ce que c'est bon de rester au chaud près de sa console préférée... raaaaah.

La notation des tests

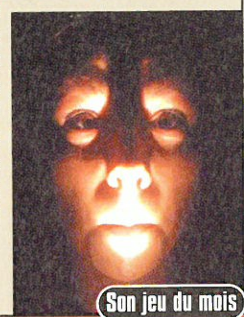
Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Note	Signification
0	Tout juste bon à caler une table.
1	Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !
2	De très grosses lacunes. Urgl !
3	Une minute de plaisir. Et encore !
4	Pourrait vraiment mieux faire.
5	Un jeu tout juste moyen, sans plus.
6	À acheter éventuellement, si on aime le genre.
7	Un bon jeu à de nombreux égards.
8	Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
9	Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
10	Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.

La rédac en folie !

Karine

Dans mon pire cauchemar, je me baladais dans la rue. Les gens me regardaient bizarrement et là, je vois mon reflet dans un miroir et j'aperçois que mes dents sont tombées : il ne me reste plus que 2 canines qui pendouillent. Je réalise alors qu'il va falloir que je porte un dentier, l'horreur !



Son jeu du mois : Silent Hill 2 (PS2)

Angel

J'ai la particularité de ne jamais me souvenir de mes rêves ou cauchemars. J'en ai discuté avec RaHaN. Ce con me répond sérieusement : « Ouais, dans ton cas, je pense que ça correspond aux gens non-équilibrés. » Merci Vampirella !



Son jeu du mois : Pro Evolution Soccer (PS2)

Mister Brown

Je fais un cauchemar récurrent depuis que je suis tout gone (« petit », en langage lyonnais). J'ai un million de briques devant moi et je dois monter un mur en une seconde. Si je n'y arrive pas, une sorte de géant va m'écraser comme une merde. Ça a l'air con comme ça, mais c'est super flippant !



Son jeu du mois : Silent Hill 2 (PS2)

T.S.R.

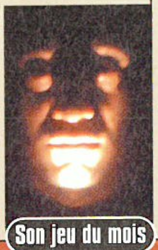
Traumatisé par le *Zombie* de George Romero, voilà quinze ans que je suis assiégé par des morts-vivants. Pas étonnant que je me rattrape sur Resident Evil. Voilà quinze ans que les zombies me pourrissent mes nuits ! Tout va bien, pas d'inquiétude, le docteur m'a dit de prendre mes cachets. Je vais bien, tout va bien...



Son jeu du mois : Silent Hill 2 (PS2)

Trazom

Récemment, j'ai rêvé que des Boeing s'écrasaient sur les Twin Towers à New York. Ensuite, c'est assez flou, mais je distingue pêle-mêle CNN, des drapeaux américains et afghans... des militaires, des commandos, George Bush, Tony Blair... PPDA... quelques ogives nucléaires... puis plus rien... la fin.



Son jeu du mois : Zelda Oracle of Seasons/Ages (GBC)

Gollum

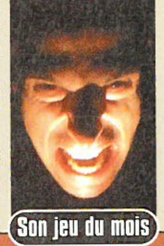
Fini le coup du chat qui me ruinait le genou... En revanche, je me rappelle de ce vieux rêve récurrent où je sombrais dans un gouffre sans fin. Le vent soufflait supra fort dans mes oreilles et au final, hop, je m'empalais la colonne vertébrale sur une corne de rhinocéros ! Le pire, c'est que je ressentais la douleur !



Son jeu du mois : Ico (PS2)

Willow

Je marche dans une ruelle suintante, tous les immeubles sont en briques rouges, il pleut. Soudain, je remarque une porte donnant sur un monte-charge. Je me retourne, et là, un homme habillé d'un long manteau en cuir marron me pointe du doigt et je me retrouve crucifié contre la paroi de l'ascenseur. La douleur est atroce.



Son jeu du mois : Ico (PS2)

Chris

Je suis pessimiste de nature, mais je garde ça pour moi, sinon on ne s'en sort pas. Je connais pourtant plein de sujets déprimants : la globalisation, les impôts, la pollution des mers, les virus qui franchissent la barrière des espèces... Divertissez-vous en jouant, c'est ce qu'il y a de mieux à faire.



Son jeu du mois : Ico (PS2)

LES JEUX DU MOIS

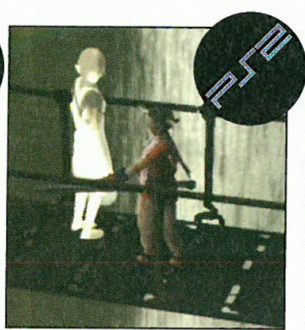
Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



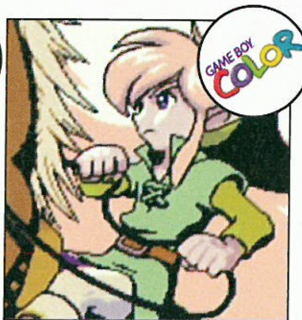
Silent Hill 2 (PS2)



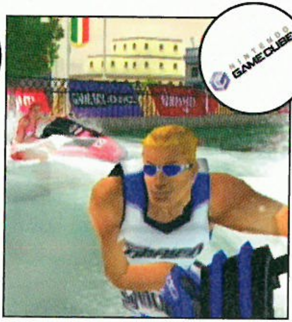
Pro Evolution Soccer (PS2)



Ico (PS2)



Zelda Oracle of Seasons/Ages (GBC)



Wave Race Blue Storm (GC)

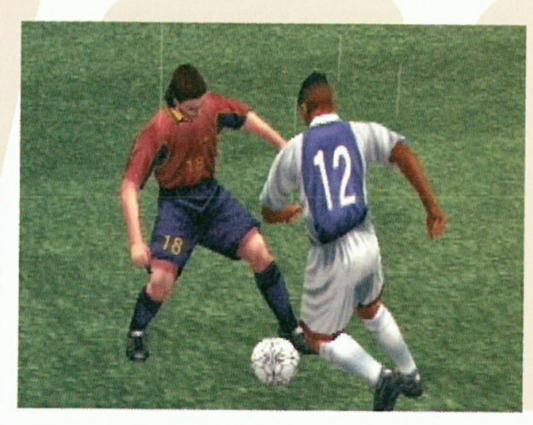
TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1.	Devil May Cry (PS2)	25 pts	-6	↓
2.	Silent Hill 2 (PS2)	23 pts	Nouveau	
3.	Metal Gear Solid (PSone)	22 pts	+1	↑
4.	ISS Pro Evolution 2 (PSone)	17 pts	-12	↓
5.	Ico (PS2)	9 pts	Nouveau	
6.	Zelda Oracle of Seasons/Ages (GBC)	8 pts	Nouveau	
7.	Mario Kart Super Circuit (GBA)	7 pts	-5	↓
	Super Street Fighter II X Revival (GBA)	7 pts	-2	↓
	Shenmue II (DC)	7 pts	-1	↓
8.	Gran Turismo 3 A-Spec (PS2)	6 pts	-5	↓
9.	F1 2001 (PS2)	5 pts	Nouveau	
	Suikoden II (PSone)	5 pts	Retour	
10.	Resident Evil Code : Veronica X (DC)	4 pts	-3	↓
	Final Fantasy IX (PSone)	4 pts	-2	↓

JOYPAD MÉGASTAR

Nous vous l'annoncions le mois dernier, les Mégastar effectuent un come-back fracassant. La PlayStation 2 se la joue frissons (Silent Hill 2), fumigènes (Pro Evolution Soccer) et shoot (Half-Life), tandis que la Game Boy Color tire sa révérence en beauté grâce au mythique Zelda et que Headhunter fait plaisir à la DC. La classe, surtout qu'en import, les superproductions cognent au portillon.



ON EN RÊVE DÉJÀ...

GOLLUM >>>>>>>>>>>>>>> Rogue Leader (GC) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)
WILLOW >>>>>>>>>>>>>>> Rogue Leader (GC) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)
CHRIS >>>>>>>>>>>>>>>> Tenchu 3 (PS2) et Virtua Fighter 4 (PS2)
ELWOOD >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Rogue Leader (PS2)
KENDY >>>>>>>>>>>>>>>> Street Fighter Alpha 3 (GBA) et Medal of Honor 2 (Xbox)
GREG >>>>>>>>>>>>>>>>> Suikoden 3 (Konami) et Rogue Leader (GC)
T.S.R. >>>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et BioHazard (PS2)
TRAZOM >>>>>>>>>>>>>>> Rogue Leader (GC) et Virtua Tennis 2 (DC)
RAHAN >>>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Rogue Leader (GC)
JULO >>>>>>>>>>>>>>>>> Tenchu 3 (PS2) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)
ANGEL >>>>>>>>>>>>>>>> Commandos 2 (PS2) et Mario Advance 2 (GBA)
KARINE >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et BioHazard (GC)
MISTER BROWN >>>>>>>>> BioHazard (GC) et Everybody's Golf 3 (PS2)

Elwood

Au rayon des chemars récurrents, je me vois erdre petit à petit mes cheveux jusqu'à ce qu'une tonsure importante m'oblige à raser les ques tifs encore vaillants, avec aHaN qui, rictus aux lèvres, me ose un délicat aiser sur mon râne glabre... Brrrrrrr, eureusement, c'est qu'un cauchemar !



Son jeu du mois : Silent Hill 2 (PS2)

Kendy

Bon, que celui qui arrive à interpréter ce rêve m'envoie un mail ! Je perds mes dents et ma peau se lézarde. Mon corps n'est ensuite qu'un amas de sang rouge lumineux comme de la lave en fusion. Vers la fin, on m'apporte un antidote que je ne réussis jamais à m'injecter car je me réveille avant ! Messieurs les psy, à vous de jouer !



Son jeu du mois : Zelda Oracle of Seasons/Ages (GBC)

RaHaN

Mon plus grand cauchemar, c'était il y a pas mal de temps : j'avais rêvé que j'étais à l'armée et qu'on m'envoyait chez le barbier pour me raser le crâne. J'ai hurlé, je me suis réveillé en sueur et j'ai cogné ma mère tellement j'avais eu peur.

Son jeu du mois : Ico (PS2)

Greg

J'ai jamais fait de cauchemars. Enfin si, mais je me réveille, ou sinon ça devient débile, genre je me fais couper en morceaux mais ça me fait marrer. Une fois, j'ai flippé : je devais ramper dans une vieille maison pour ne pas toucher les pendus répandus dans la maison. C'était vachement crevant.



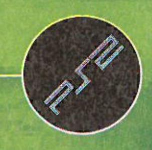
Son jeu du mois : Capcom Vs SNK 2 (DC/PS2)

Julo

Ce mois-ci, une personne m'a dit des trucs trop puissants : « Tu sais que tu as des yeux magnifiques ? » Ou encore : « Le coup de foudre, tu connais ? » La vache, quel cauchemar ! Ouais, parce que la personne en question s'appelle John. Un Irlandais de 58 ans qui veut vous « ouvrir la fleur », ça c'est vraiment flippant !



Son jeu du mois : Pro Evolution Soccer (PS2)



Pro Evolution Soccer

mega Joypad star



Malgré la déferlante du moment, les jeux de foot se suivent et ne se ressemblent pas ! Après le décevant Monde des Bleus 2002 de Sony, Konami reprend les rênes du sport roi sur PS2, avec un Pro Evolution Soccer qui va encore nous faire perdre beaucoup de journées de boulot !

On ne vous le dira jamais assez : à Joypad, une bonne moitié de la rédaction est fan de jeux de football. Pourtant, à ce jour, le seul titre de cette catégorie qui ait réussi à tous nous réunir n'est autre qu'ISS Pro Evolution, un titre exceptionnel à l'origine d'une baisse sensible de notre productivité intrinsèque. Bizarrement, les premières apparitions du Winning Eleven PS2 n'avaient pas fait cette unanimité. Il faut dire qu'il comportait un certain nombre de bugs et que sa jouabilité assez rigide contrastait avec la souplesse de la version PSone. Heureusement, pour nous autres européens et sceptiques invétérés, Konami a réservé une excellente surprise : au lieu de sortir une simple adaptation localisée, l'éditeur saute une étape et s'apprête à mettre sur le marché, dès le 16 novembre prochain, l'équivalent du Winning Eleven 6 qui sortira quasiment en même temps au Japon ! J'insiste depuis plusieurs numéros pour éviter la confusion : Winning Eleven correspondait à ISS Pro Evolution en Europe, qui devient à présent Pro Evolution Soccer sur PS2 pour des problèmes de droit d'utilisation avec KCEO. Maintenant que la récap a été faite, passons aux choses sérieuses... Vite !

Un réalisme réel

La série doit son succès à son réalisme. Jamais un titre n'était allé aussi loin dans la simulation. Vous serez ravi d'apprendre que pour cette version, KCET n'a pas changé de ligne de conduite. Aussi bien graphiquement que dans le gameplay ou les animations, tout a été mis en œuvre pour coller au mieux à la réalité. Contrairement à FIFA, qui recherche le grand spectacle à tout crin (même si la version bêta que l'on a eu l'occasion d'essayer le mois dernier allait déjà moins dans ce sens), ou le Monde des Bleus 2002, qui a du mal à se situer, Pro Evolution Soccer peut d'ores et déjà être fier d'avoir la ligne de conduite la plus claire des trois. Pas d'hésitation ni de concession : on sent que les développeurs sont de véritables amoureux du football, qui ont voulu se faire plaisir en mettant au point le titre le plus réaliste possible. La modélisation des joueurs par exemple, si elle n'est pas la plus impressionnante dans le genre, fait tout de même l'unanimité. Tout d'abord parce que la plupart des joueurs sont reconnaissables, à la fois au visage et au gabarit. La taille, l'envergure et même le style de course de certains ont été retranscrits avec une précision incroyable. Par exemple, Roberto Carlos porte bien ses crampons blancs, tout comme Beckam et sa coupe à l'iroquoise (même si ce n'est plus d'actualité). Tandis que dans FIFA, les corps sont gaulés comme des statues grecques, dans ce PES, l'anatomie s'avère plus fine, respectant davantage la carrure d'un humain de base que celle d'Apollon. Pour continuer dans les graphismes, la pelouse, comme le public, a subi une nette amélioration. Selon le stade, le terrain sera détérioré, avec même des rustines de gazon de teinte différente sur certaines portions. Le souci du détail est plus que jamais présent ! De plus, l'entrée sur le terrain des joueurs, avec les réactions du public braillant et brandissant des fumigènes (ce qui, soit dit en passant, est complètement interdit) ajoute un peu de piment. Bon voilà,







fiche technique

Éditeur	Konami
Développeur	KCET
Genre	Simulation de football
Nbre de joueurs	1 à 8
Niveaux de difficulté	5 étoiles
Difficulté	Difficile
Continues	Oui (183 Kb)
Nbre d'équipes	53 sélections + 36 clubs européens
Spécial	Multitap, Dual Shock 2
Existe sur	Rien d'autre





L'ambiance dans les gradins est fantastique !

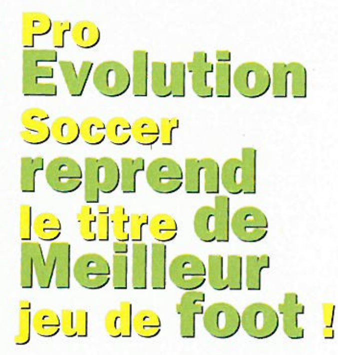
vous savez tout ce qu'il faut savoir sur les qualités esthétiques du jeu. En résumé : ça tue la gueule !

À tomber par terre !

Pour continuer dans les points forts de la série des ISS, il faut nécessairement parler de la physique de la balle. Dans cette nouvelle édition, elle reste toujours aussi extraordinaire. Toutes les trajectoires sont d'un réalisme saisissant. Les effets et autres rebonds sont justes incroyables. Lors d'un tir contré ou sur un poteau, la balle part vers la direction la plus logique et l'effet qui l'accompagne est d'un naturel qui laisse perplexe. Par temps de pluie, les rebonds sont moins prononcés et l'on peut voir la balle fuser sur la pelouse gorgée d'eau. Hallucinant sous tous les aspects ! Même constat pour les angles de tir : ne pensez pas pouvoir mettre la balle où vous voulez dans n'importe quelle condition. Le joueur devra être placé convenablement, ou bien l'angle ne sera pas optimal, loin de là ; il y a même de fortes chances pour qu'il fasse n'importe quoi. Toujours dans le chapitre « décrochage de mâchoire », les animations, plus belles que jamais, sont aux jeux de foot ce que Guernica est à la peinture. Une animation spécifique a été allouée à chacun des gestes, aussi anodins qu'ils puissent paraître. Lors d'une tête par exemple, si le joueur est gêné par un adversaire, il forcera le passage afin d'obtenir une posture qui, sans être académique, se révélera néanmoins efficace ; s'il est libre en revanche, le mouvement sera parfait. Et tout suit le même principe ! Un contrôle de balle tout bête au pied laisse bouche bée, alors imaginez ce que peuvent donner des frappes spectaculaires comme les reprises de volée, têtes plongeantes ou retournés acrobatiques ! Même chose pour la circulation du ballon, beaucoup plus fluide que dans Winning Eleven 5. On retrouve très rapidement les sensations d'ISS Pro PSone. Les joueurs sont tellement bien répartis et l'I.A. tellement impeccable, que l'on se retrouve une fois de plus devant ce challenge jouissif qui consiste à trouver un joueur démarqué. Pour bien construire, multipliez les bonnes passes, mais sachez aussi conserver la balle en la protégeant, dribbler lorsqu'il faut et compter sur les individualités des meilleurs joueurs de votre équipe. Si vous possédez un Roberto Carlos, par exemple, profitez de sa frappe surpuissante. De même, les dribbles hors du commun deviennent théoriquement possibles avec Zidane. Une fois que l'on a saisi toutes les petites subtilités du jeu, on prend un pied d'enfer. Bien évidemment, ne comptez pas maîtriser tous ces aspects en deux minutes, ni même en deux jours. Pour acquérir un minimum de dextérité, il sera indispensable de passer par le mode Entraînement, ou mieux encore (parce que plus ludique quand même, faut pas déconner), embarquer un pote et enchaîner les matchs.



Pro Evolution Soccer reprend le titre de Meilleur jeu de foot !





Devant les cages, Beckham garde un sang-froid de Sphynx. Quel poseur !

Du neuf et du bon !

Au rang des nouveautés les plus appréciables, la deuxième course avec le bouton R2, qui permet d'aller moins vite. En contrepartie, le contrôle de la balle s'avère plus précis et permet des temps de réaction plus rapides, donc des dribbles plus efficaces. R1 reste la touche de base pour le sprint, tandis que L1, maintenu enfoncé, permet de ralentir le joueur. L'autre grosse nouveauté concerne le une-deux, à exécuter maintenant tout seul comme un grand dans son ensemble. Comme d'habitude, en combinant L1 et ⊗, on amorce le premier geste (le « un ») : le joueur fait une passe vers son coéquipier, puis fonce vers les cages adverses. La suite, elle, n'est plus automatique : pour accomplir le deuxième geste, vous devrez vous-même appuyer sur la touche correspondant à la passe en profondeur, sinon le joueur gardera la balle. Cette petite variation permet d'élaborer des feintes de une-deux dans lesquelles on « embarque » la défense adverse sur un joueur, afin



Le succès des frappes en dehors de la surface dépend beaucoup de la position du joueur.

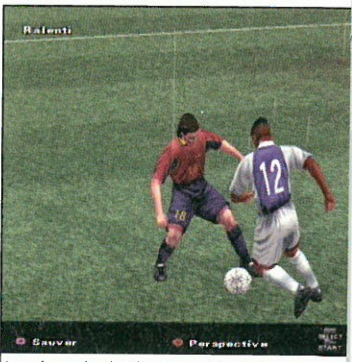


La FIFPRO et le monde

Pour cette version, Konami a encore profité de la licence FIFPRO pour intégrer les vrais noms des joueurs. Enfin, pas tous en réalité, puisque les footballeurs non-européens souffrent encore de « l'anagrammisation » de leur nom. Ainsi, Roberto Carlos devient Roberto Larcos ! Cela dit, ce n'est pas très grave, la modélisation est tellement bonne que le vrai nom n'est pas utile pour les reconnaître !



Les pubs pour Umbro sont présentes partout !



Les duels demandent une dextérité impressionnante ! De l'entraînement est indispensable !

Pro Evolution Soccer

Les coups francs sont toujours aussi difficiles à tirer. Voire plus !



de laisser le champ libre au possesseur du ballon. De plus, le stick analogique droit rend possible les passes dans n'importe quelle direction, à 360° ! Grâce à ces améliorations techniques, les contrôles orientés deviennent réalisables. Lors de la réception de la balle, il suffit de mettre le pad dans la direction voulue, point final. C'est une fois de plus dans ce genre de détail que PES excelle. Julo m'a planté un but grâce à un contrôle orienté en talonnant, qu'il a enchaîné avec une frappe monstrueuse en dehors de la surface. Je ne sais pas si vous visualisez l'ensemble, mais quand on a vu ça, on a sauté de bonheur au plafond (surtout lui en fait, ce gros porc) !

Le chef-d'œuvre du mois !

Oui, c'est assurément un ! C'est simple, on se trouve devant Winning Eleven 5, les défauts en moins. D'ailleurs, la version Test s'annonce elle-même meilleure que la preview du mois dernier, ce qui, par expérience, devient très rare. L'extrême sévérité de l'arbitre dont nous faisions état le mois dernier a été revue à la baisse. L'I.A. du gardien est parfaite, le jeu aérien mortel et les petits plus, comme le résumé des meilleures actions à la fin de chaque mi-temps, ainsi que l'amélioration des stats (qui incluent enfin le pourcentage de possession du ballon, yes !) sont appréciables, tout comme les temps de chargement, quasi-inexistants ! Au chapitre des défauts, on regrettera l'absence d'une option de réglage de la vitesse du jeu, mais celle par défaut est tellement bien choisie que cela serait absurde. À l'inverse, les commentaires sont complètement pourris, les pires que l'on ait entendus depuis longtemps. Un conseil : coupez-les dès le premier match. À noter aussi, les maillots ne correspondent pour la plupart pas du tout à la réalité, à l'exemple de celui de l'équipe de France. Je vous l'accorde, c'est un peu du chipotage, parce qu'une fois le coup de sifflet donné, on n'y fait plus du tout attention. Pour résumer donc, rien de sérieux à reprocher. Une fois de plus, KCET a donné naissance à la simulation de football la plus aboutie sur une console. Fans d'ISS et fans de foot tout court, ruez-vous dessus ! Pro Evolution Soccer est le jeu que l'on attendait. Maintenant, on peut le dire haut et fort : « Yeah, we kiss football ! »

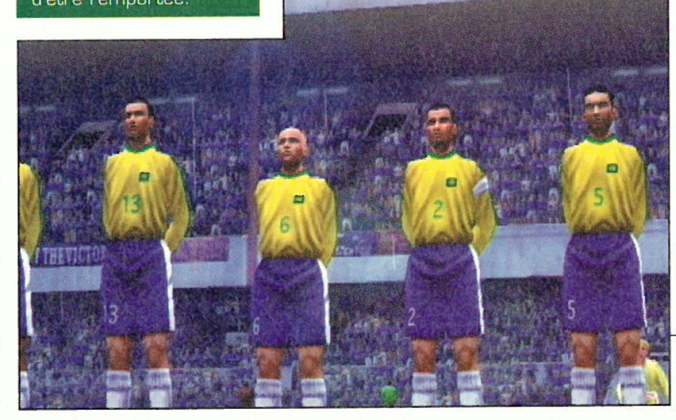
Angel



La passe en profondeur reste une valeur sûre !

Les compet'

Côté compétition, on retrouve les mêmes Coupes et Championnats, ainsi que la Ligue Master, déjà présents dans les précédentes versions. Rien n'a changé, le niveau reste assez élevé, notamment avec la Ligue Master, qui nécessitera pas mal de temps avant d'être remportée.



La modélisation des footeux et les différences de gabarit sont tout bonnement hallucinantes de précision.



Notes

19 Technique
Rien à redire, c'est le top du top des vedettes de fouchebol !

18 Esthétique
La modélisation des joueurs est fabuleuse, le souci du détail impressionnant.

19 Animation
Le point fort du jeu. Le réalisme est saisissant. On n'a jamais rien vu de tel sur PS2.

18 Maniabilité
On retrouve à peu près les sensations des ISS Pro PSone. L'hallu tellement c'est bon !

16 Sons
Les commentaires sont lourds et répétitifs, autant les couper. En revanche, les supporters sont bien présents.

19 Durée de vie
En solo, les compétitions ont de quoi faire durer le jeu. À deux, c'est carrément infini.

+ Plus
Les animations.
La construction de jeu.
La modélisation.

– Moins
Les commentaires.
Quoi ?

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Une véritable communauté virtuelle s'est créée autour d'ISS ou Pro Evolution Soccer. Hormis l'indispensable ISS online (www.iss-online.net), dont les mises à jour régulières et la qualité de ses rédacteurs lui donnent un aspect professionnel, on trouve ISS mundo (http://perso.wanadoo.fr/joselito.issmondo), un site un cran en dessous mais somme toute rigolo, et enfin www.jujufcna.fr.st, qui propose de customiser, à l'aide de patchs, ISS Pro Evolution 2 sur PSone. Amis du Net, vous savez ce qu'il vous reste à faire !

L'avis d'Angel

Magnifique sous tous les aspects, Pro Evolution Soccer est LE titre de football ultime du moment ! Sa qualité esthétique, alliée à ses capacités de construction de jeu, en font la simulation la plus aboutie ! Du tout bon que je vous recommande d'acheter ou de vous faire offrir dès que possible !

L'avis de Trazom

J'étais vraiment resté sur ma faim avec la précédente mouture japonaise. Cette fois, Konami (KCET) a vraiment tenu compte des différentes doléances venues du monde entier... et les a appliquées ! Pro Evolution Soccer ne change pas seulement de nom, mais également de gameplay, de sensations et de réalisme ! LE meilleur jeu de foot au monde !



Volant RX 500
Volant PS2 compatible
DualShock™ 1 & 2,
pédalier séparé.
PX 5000
Manette PS2 avec possibilité
de créer vos combos,
compatible DualShock™ 1 & 2.
Télécommande PS2
Télécommande Universelle PS2.
Tuner Radio GBA
Tuner radio pour GBA
avec écouteur stéréo
argeur de bureau GBA
geur GBA avec coques colorées
pport de bureau
Câble Link
GBA/GBC
Câble link pour 4 joueurs
GBA ou GBC
PS2/GBA
Gagnez en confort !
Points de vente & infos http://www.saitek.com • Tél : 01 39 86 96 30
Saitek
REMPLISSEZ CE COUPON ET RETOURNEZ-LE À :
TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesses
transecom s.a. une société du groupe SAITEK
Recevez
GRATUITEMENT
le catalogue
PC/Mac/Playstation/GBA :
consoles, volants,
joystick, manettes,
souris, accessoires
Nom/Prénom
Date de naissance
Adresse
CP
Ville
Configuration matériel
email :
JoyPad - 11/01



Headhunter



Également prévu pour la PS2, Headhunter nous arrive d'abord sur Dreamcast avec son lot de bonnes surprises. Il y en aura vraiment pour tout le monde. Un titre novateur made in Sega.

Headhunter est un jeu sur lequel nous avions peu parlé jusqu'à présent mais qui nous avait étonnés, notamment le mois dernier, avec une version bêta prometteuse. Jean, qui se faisait déjà une joie de le tester, a vu toutes ses illusions partir en fumée lorsque Traz m'a refilé le test. Un peu dég et malgré sa petite taille, Willow est grand et me laisse, non sans un petit pincement au cœur, l'objet de sa convoitise. Il ne perd pas au change, il se tape pour la 2547e fois un test de Tony Hawk. Allez, Jean, fais pas la gueule, tu feras peut-être le test de la version PS2 ! Commençons maintenant par remettre les choses dans leur contexte.

Un scénario dicté

L'action de Headhunter, que tout le monde aura traduit par « chasseur de têtes », se déroule dans un futur proche sur la côte ouest des États-Unis, en Californie pour être plus précis. Le régime est devenu totalitaire et le Syndicat contrôle la population, les médias... bref, tout. Un syndicat sans foi ni loi, qui se livre à un étrange commerce, celui du trafic d'organes. Comme d'habitude, des gens bien pensants forment des groupuscules pour contrecarrer les plans de ce puissant groupe criminel. L'ACN (Anti-Crime Network) est une de ces organisations secrètes et compte bien en finir avec le Syndicat. Mais voilà que son fondateur, M.Stern, a été mystérieusement assassiné dans son bureau. En incarnant Jack Wade, de nombreuses missions vous seront confiées pour découvrir ce qui se trame derrière ce Syndicat dirigé par un certain Don Fulci. Jake sera épaulé par Angela Stern, qui veut faire toute la lumière sur la mort de son père et démasquer son meurtrier. Tout commence chez LEILA, un bureau qui donne à Jack la possibilité de redevenir un chasseur de primes puisque ce dernier, meilleur parmi les meilleurs, crème de la crème, a perdu la mémoire et par là même toutes ses facultés de Headhunter. Au total, ce sont 5 permis qui pourront vous être délivrés pour accéder à la suite de l'aventure, à de nouvelles armes, à des passes pour se rendre dans un autre quartier de la ville...



Si les caméras de surveillance vous repèrent, les gardes seront immédiatement alertés.



Licence to kill

Chaque permis se décompose en 4 tests : une épreuve de conduite, une d'infiltration, une séance de tir et enfin le dernier test mettra en application tout ce que vous aurez appris auparavant. Mais avant d'accéder à ces permis, Jack devra obtenir des points de technique par le biais de sa puissante cylindrée à 2 roues. En roulant à grande vitesse, le compteur de points se déclenche et défilera tant qu'aucun accident de la circulation ne sera provoqué. Les grandes avenues de cette ville bien modélisée sont le meilleur moyen d'engranger un maximum de points. À la manière de Midtown Madness, la circulation sera plus ou moins dense et certains automobilistes ne se gênent pas pour déboîter devant vous. Chaque touchette avec la moto sera sanc-







« Elle est zazou, elle est zazou... » Brigitte Fontaine donne aussi dans le jeu vidéo !

fiche technique

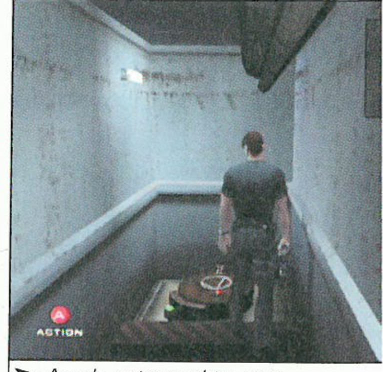
Éditeur	Sega
Développeur	Amuze
Genre	Aventure/Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde (24 blocs)
Nbre de permis	5
Spécial	2 GD-Rom
Existe sur	Rien d'autre

tionnée par une perte de points. Quand le quota est atteint, Jack devra foncer pour son premier test de moto. La deuxième épreuve est de loin la plus difficile, notamment pour les permis supérieurs. Elle consiste, comme dans Metal Gear Solid, en des phases d'infiltration. À l'aide de balles leurres, il faudra alerter la surveillance des gardes, les détourner de leur chemin de ronde, puis se glisser derrière eux pour leur briser la nuque. La maniabilité du personnage étant approximative, il y a de quoi choper une bonne crise de nerfs avant de réussir cette tâche dans le temps imparti. Rassurez-vous, dans le reste du jeu, la jouabilité est différente, même si Jack ou Angela, que l'on contrôle également à certains moments de la partie, se déplacent comme de gros lourdauds. Y fait un peu pataud, le gars !

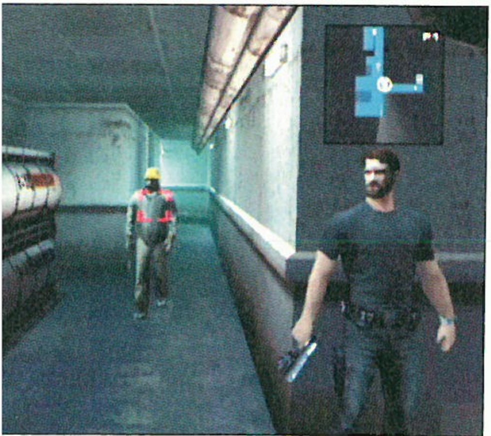
Peur sur la ville

Permis en poche, Jack est prêt pour sa première mission et doit se rendre au Q.G. pour récolter des informations. L'interface permet de découvrir chaque objectif et la map indique par un point lumineux l'endroit où vous devrez vous rendre. Cette fois, l'aventure a vraiment commencé et il n'est pas difficile de se rendre compte que Headhunter est un savant mélange de genres et de gameplay. Après la conduite, c'est la phase de recherche d'indices et d'items nécessaires à la progression. À l'instar d'un Resident-like, clés, badges de sécurité, codes, etc., sont autant d'éléments qu'il faudra dénicher pour accéder à de nouveaux lieux. Chaque environnement (entrepôt, cargo, docks, laboratoire, maison, égouts...) est très détaillé, les textures sont fines et les conditions climatiques varient de jour comme de nuit. Mais ici, pas de « streumon ». Uniquement des gardes et des boss à abattre. Pour ce faire, il existe différentes techniques. La première est la méthode bourrin. En fonction de son arsenal et des munitions récoltées (mines, grenades, cartouches...), Jack pourra faire feu à tout va sur les hommes de main du Syndicat, en s'aidant du très utile système de lock. Pour éviter les tirs de ses assaillants, les personnages peuvent s'agenouiller ou effectuer des roulades, bien pratique surtout lorsque les trousses de soin viennent à manquer. Mais la seconde technique, la plus trippante, consiste à se la jouer Solid Snake et devenir furtif. Plusieurs missions requièrent des compétences d'infiltration et de rapidité. Un radar affiche la position des ennemis et permet de repérer leur champ de vision. En se planquant contre les murs, Jack jette un petit coup d'œil et peut se faufiler dans une pièce annexe ou passer discrètement dans le dos d'un keum. Pour cette phase tactique, vous pouvez d'ores et déjà oublier





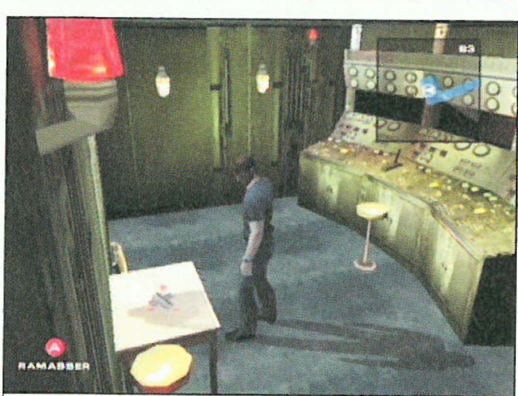
Angela, votre acolyte, vous donnera un coup de pouce pour débloquer certains passages.


À l'instar de MGS2, de bonnes phases d'infiltration sur un cargo.

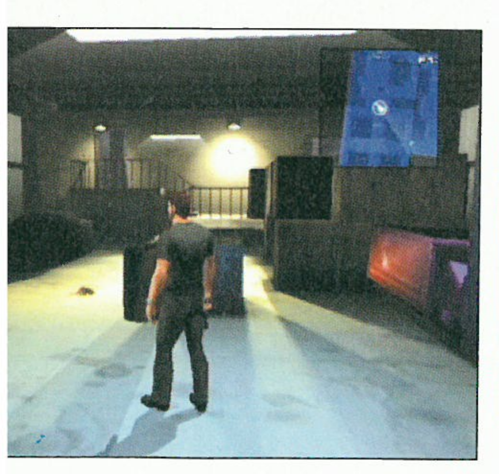


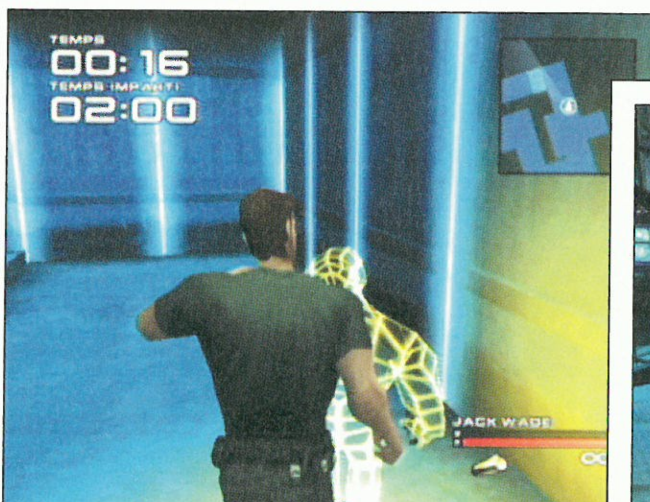


De nombreux codes à dénicher pour découvrir la suite du scénario.



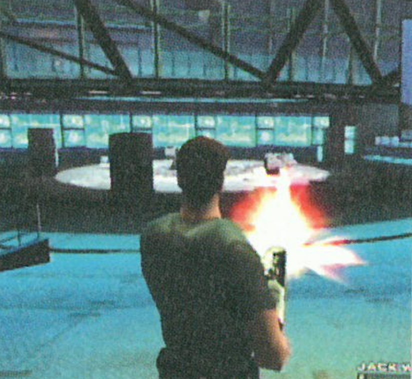
Certaines munitions, comme celles de la mitraillette, sont en nombre limité.

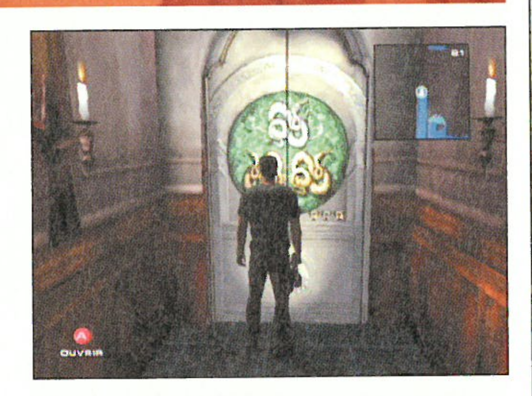




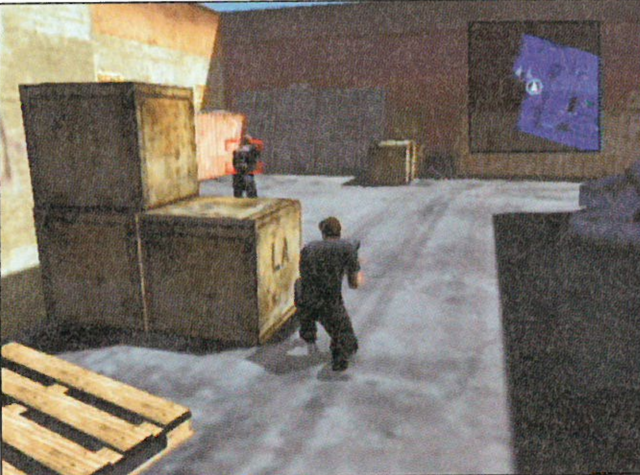
Certains tests pour obtenir un nouveau permis demandent des nerfs d'acier tant la précision est millimétrée.

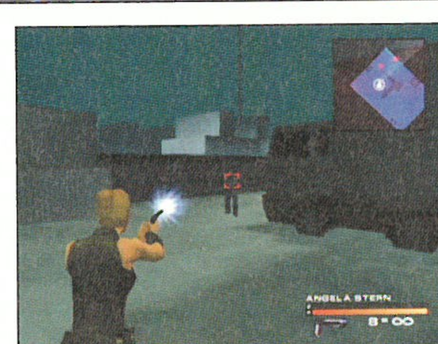
En visant bien, les ennemis n'auront aucune chance face aux armes lourdes. Le lance-roquettes est idéal à ce titre.





Le radar symbolise les ennemis et leur champ de vision par ces flèches blanches.





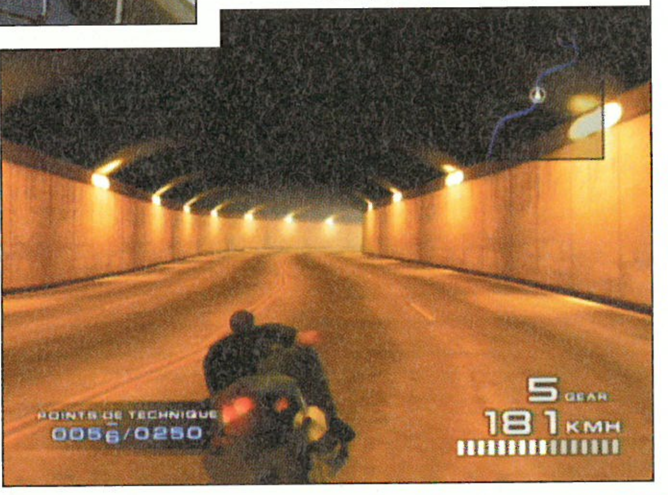
le côté « j'fonce dans l'tas ». Le perso sera systématiquement abattu.

Côté technique. Encore ?!

Non, je veux dire techniquement. La réalisation est de bonne facture mais le moteur affiche parfois d'énormes ralentissements. Et il y a d'autres faiblesses. Comme nous l'avions déjà constaté, les mouvements et déplacements des personnages sont raides et les nombreuses cinématiques ne sont pas toujours d'excellente qualité. Mais ces quelques défauts n'enlèvent rien à Headhunter, le premier jeu multigenre au scénario bien ficelé. Après Shenmue II, Headhunter prouve une nouvelle fois que la Dreamcast est une très bonne machine qu'il faut posséder et qu'elle est loin d'avoir rendu son dernier soupir !

Mister Brown

Un nombre de points de technique croissant est requis avant chaque permis.



La VMS

La VM de Jack lui sert d'émetteur, de téléphone portable et d'accès à la base de données de LEILA via satellite pendant le jeu. Mais il était initialement prévu que chaque fois qu'une personne cherchait à vous contacter, votre VMS aurait, semble-t-il, dû émettre un son et indiquer les nouveaux objectifs. Malheureusement, cette petite option n'a pas été incluse dans la version finale.



Notes

15 Technique
Une bonne réalisation en 3D. Plusieurs angles de caméra utiles pour l'infiltration.

17 Esthétique
Les environnements sont variés, chauds, avec des textures très fines.

14 Animation
Les déplacements des personnages sont lourds et leurs animations trop raides.

16 Maniabilité
La prise en main est rapide, même si certaines actions doivent être millimétrées.

15 Sons
Une bonne bande sonore, parfois répétitive, qui nous plonge bien dans l'action.

16 Durée de vie
Attendez-vous à recommencer plusieurs fois certaines missions. Comptez une quinzaine d'heures.

+ Plus
Un mélange de genres prenant. Une grande diversité de missions.

– Moins
Quelques gros ralentissements. L'animation des personnages.



Note d'intérêt

Plus loin...

Dans la version que nous avons eue entre les mains (quasi-définitive donc), tous les dialogues étaient sous-titrés en français, mais certaines énigmes étaient formulées en anglais ! Rien de compliqué, mais de là à vouloir mélanger aussi les langues, faut peut-être pas pousser le bouchon trop loin, Maurice !

L'avis de Mister Brown

Headhunter possède tous les ingrédients nécessaires pour que vous preniez votre pied pendant une quinzaine d'heures. Malgré quelques phases bien relous, c'est un bon jeu, maniable et novateur de surcroît. Allez, tous à vos manettes, bande de petits veinards ! Un titre prenant de plus sur Dreamcast.

L'avis de Kendy

Headhunter est un titre fort original puisqu'il mélange habilement plusieurs genres. On y trouve de l'infiltration, de l'action et de l'aventure. De plus, le scénario est captivant et bourré de rebondissements. Un excellent titre à se mettre sous la dent sur la famélique Dreamcast !

Machine **PlayStation 2** Genre **Jeu de skate**



Tony Hawk's Pro Skater 3

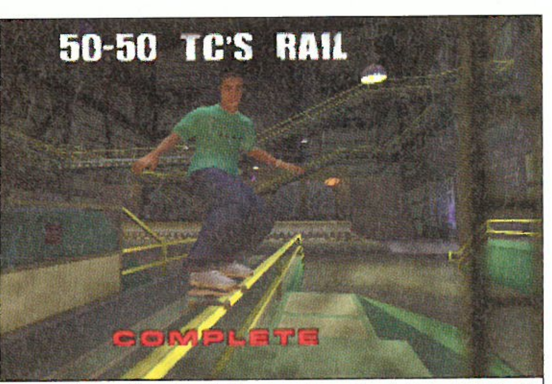


Pendant que le vrai Antoine Faucon fait des « give me five » sur sa planche à cinq keusse avec les skaters locaux, Angel, lui, resserre les trucks de son Bat-skate les cheveux dans le vent et une Bat-pinte dans la main. NxW... New Wave Attitude, quand tu nous tiens...

Eh ouais les gars, jamais deux sans trois. Ok, je vous l'accorde, comme entrée en matière, ce n'est pas très original, on a déjà fait mieux, mais cette petite phrase toute simple a le mérite d'en dire long sur l'état actuel du marché du jeu vidéo. Depuis quelques années, vous n'avez peut-être pas remarqué, mais on se tape des suites de suites. Et la créativité dans tout ça, hein ? Quand un produit a du succès, il y a 99,9 % de chances pour que l'année suivante, un numéro 2 déboule avec fierté dans les bacs, et ainsi de suite jusqu'à ce que le concept soit usé jusqu'à la corde par les studios de développement. Du coup, perso, j'ai parfois l'impression de jouer toujours à la même chose. Ça ne vous choque pas plus que ça ? Vous avez fini par accepter cette réalité ? Ralalala, mais où va le monde ?!

Vas-y accouche !

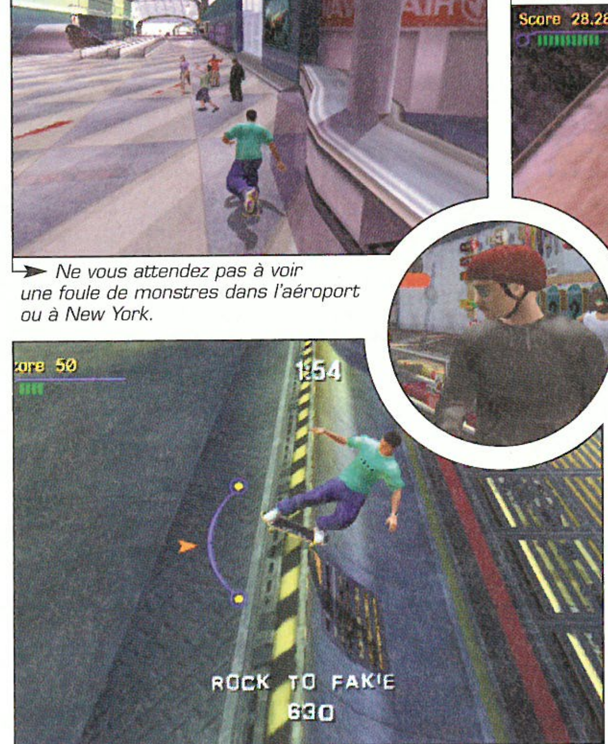
Évidemment, il fallait bien que la PlayStation 2 ait son Tony Hawk. Gros succès planétaire, gameplay fédérateur, énorme licence, nouvelle technologie...



En matière de challenges, Tony Hawk 3 se mord un peu la queue malgré deux, trois trouvailles.

fiche technique

Éditeur	Activision
Développeur	Neversoft
Genre	Jeu de skate
Nbre de joueurs	1 à 4 en réseau (un jour...)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegarde
Nbre de parks	8
Spécial	Un mode Réseau
Existe sur	Bientôt sur GameCube et Xbox



Ne vous attendez pas à voir une foule de monstres dans l'aéroport ou à New York.

Des attitudes bien classes. Ici, un petit nose-stall particulièrement styly !

Les chutes sont plus réussies et plus variées que dans les épisodes précédents.

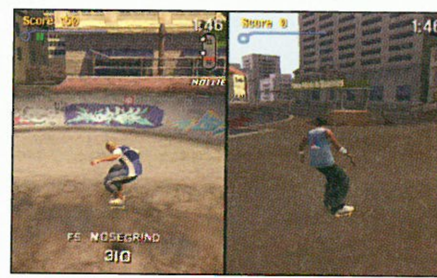
vous connaissez la chanson. C'était inévitable. Si les joueurs ont accueilli le deuxième volet avec enthousiasme, pour ce troisième opus, la situation s'annonce légèrement différente. Une question vient en effet immédiatement à l'esprit : qu'apporte Tony Hawk 3 ? Pour ceux qui ont plié dans tous les sens THPS et THPS 2 (voire Mat Hoffman, bâti lui aussi sur le même schéma), autant être franc : pas grand-chose. Ici, tout le monde est du même avis : THPS 3 ne révolutionne pas la série. Pour commencer, le système de progression n'a quasiment pas évolué. Pas de surprise : pour débloquer les 8 aires de street, vous devrez nécessairement passer par le mode Carrière. Chaque niveau nécessite que vous réalisiez un certain nombre de challenges. Par exemple, pour délocker Airport, il faudra compléter 8 objectifs. De temps à autre, vous aurez droit à une petite variante : une compétition sur trois runs, durant laquelle il faudra se classer au moins troisième. En ce qui concerne ces fameux challenges, on sent que les développeurs ont galéré méchamment pour proposer aux joueurs des trucs vraiment originaux. Dans l'ensemble, ça reste assez classique : pour chaque niveau, il s'agira de récupérer une cassette vidéo (chaud !), les lettres formant le mot TRICK, réaliser trois scores, passer certains modules en envoyant un trick bien précis ou encore déclencher des petits mécanismes à deux balles. À côté de ça, je vous rassure, on a droit à des situations un poil plus inspirées. Au Canada notamment, vous devrez aider un de vos potes qui s'est collé la langue sur un lampadaire gelé par le froid en le percutant, impressionner les skaters locaux en réalisant certaines figures, sauter dans les branches d'un sapin pour ensevelir, sous un monticule de glace, un gros beauf qui embête les passants en leur balançant des boules de neige, intercepter des pickpockets dans un aéroport ou des cambrioleurs à New York. Sinon, vous pourrez récupérer dans chaque niveau des bonus

Un troisième volet efficace mais sans réelle surprise



Un créateur de parks particulièrement fourni en modules et en options. Cool.

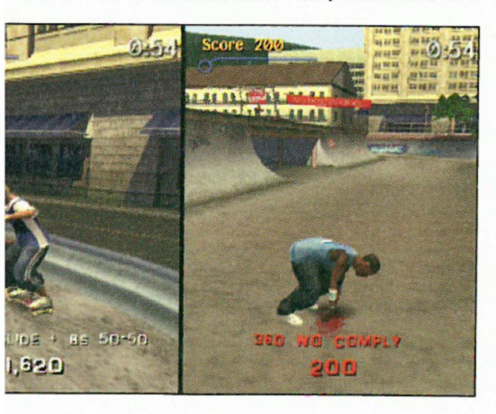




qui vous permettront de faire évoluer les caractéristiques de votre skater. Tiens, tant qu'on y est, un petit conseil à deux euros : privilégiez dès le départ le ollie, la vitesse et l'équilibre, ça vous évitera de galérer. Sinon, la grosse nouveauté de THPS 3, c'est bien sûr le mode Réseau, qui permet à 4 joueurs de s'affronter sur le Net. Seulement voilà, pour l'instant, personne ne peut l'utiliser ! Aux États-Unis, les serveurs devraient être ouverts cet hiver ; en revanche, en Europe, on reste dans le flou le plus total : aucune date n'a été annoncée. En gros, quand Sony sera prêt, nous dit-on dans les hautes sphères !

Mais encore ?

Le gameplay est à l'image des modes de jeu. En clair, les innovations se comptent sur les doigts d'une main mutilée, et encore ! Mais bon, il faut reconnaître que Tony Hawk 2 était tellement parfait qu'il s'annonçait difficile de faire mieux pour ce troisième volet. À l'époque, les développeurs de Neversoft avaient déjà pensé à tout. La maniabilité de THPS 3 est tout simplement parfaite : c'est à la fois intuitif et technique, inutile de revenir là-dessus. Outre la présence de nouveaux tricks tous plus classieux les uns que les autres, le premier changement qui saute aux yeux concerne les grinds. Comme sur la version Game Boy Advance, une jauge d'équilibre a fait son apparition, ce qui ne veut pas dire pour autant que les grinds soient devenus plus réalistes ! Non seulement on fait toujours des glissades d'extraterrestre de plusieurs dizaines de mètres, mais en plus, on les contrôle mieux. Ça reste d'ailleurs la meilleure technique pour faire péter les scores. Comme dans Tony Hawk 2, il suffit de monter sur un muret, d'enchaîner grinds, flips et rotations, et lorsque l'équilibre devient précaire, hop, on sort un wheeling avant ou arrière (rappelons que ce numéro d'équilibriste permet de lier les tricks entre eux et fonctionne comme un multiplicateur de points), pour enchaîner de nouveau les figures sur une surface grindable, et ainsi réaliser des combos de killer de plus 80 000 points. Enfin, tout ça pour dire que ceux qui ont joué comme des tarés au précédent volet n'auront aucun mal à ouvrir les niveaux : en trois après-midi c'est réglé, et encore je vois grand ! L'autre petite nouveauté, c'est le



One on One

En ce qui concerne le mode Deux Joueurs en écran splitté, là encore, pas de gros bouleversements à signaler. Vous retrouverez le mode Graffiti, dans lequel vous devrez tagger un maximum d'objets, le mode Tricks Attack et le mode HORSE, qui pourrait se définir comme une variante du pendu (vous faites un trick ; si votre adversaire fait mieux, vous chopez une lettre ; le premier qui forme le mot HORSE a perdu). Le mode King of The Hill, quant à lui, est une sorte de Chat. Enfin, dans le mode Slap !, vous devrez percuter votre adversaire un maximum de fois ! Mouais, on ne peut pas dire que les développeurs aient fait preuve d'une imagination débordante. Nous, on attend toujours une épreuve de dual-vert' avec des échanges de planches dans les airs, comme aux X-Games. Pour la prochaine fois, peut-être... Le mode online devrait logiquement se révéler plus intéressant. On sait peu de choses pour le moment. Il sera possible de jouer à 4 sur des serveurs dédiés (normalement, Gamespy est dans le coup) et hoster des parties, mais on ignore encore la nature des modes de jeu. Dernière petite précision : THPS 3 est compatible avec les claviers USB pour le Chat. Affaire à suivre.





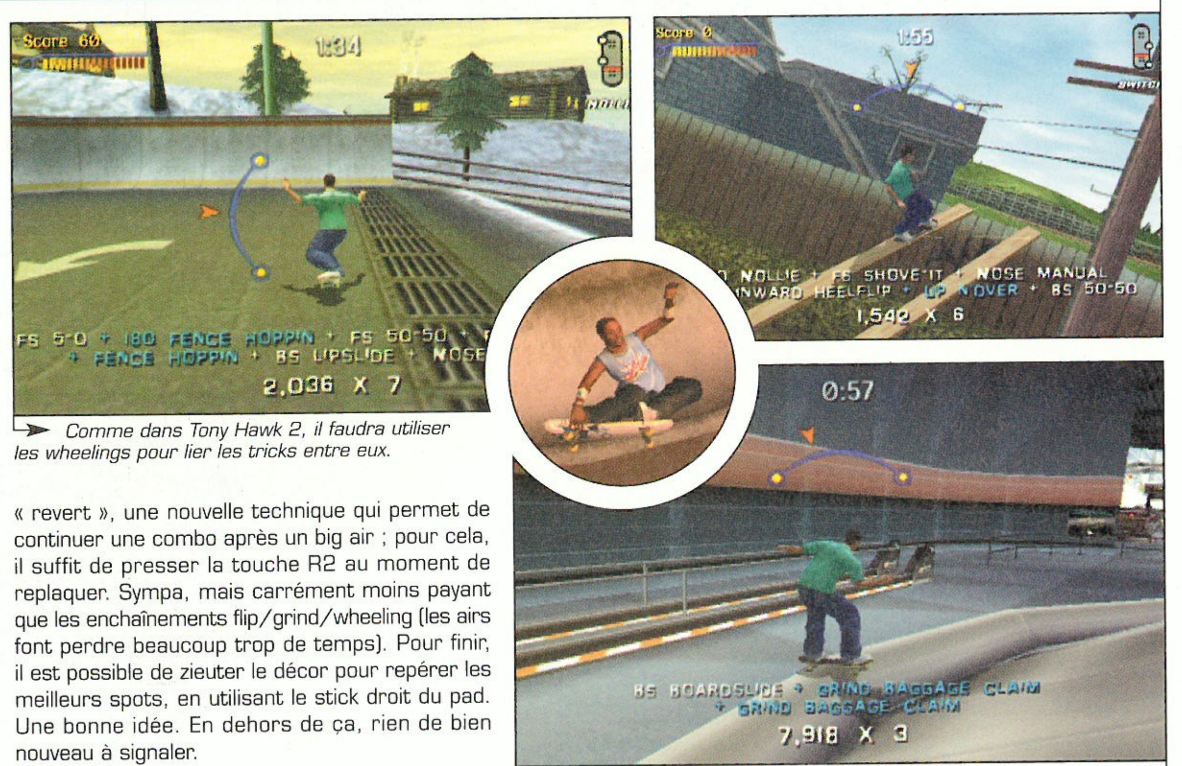
Zéro clipping, une bonne rapidité, mais parfois de légers ralentissements.



Les grinds sont rois. La jauge d'équilibre vous aidera à les maintenir le plus longtemps possible.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Un niveau particulièrement technique. Difficile de scorer comme un brutos.



Comme dans Tony Hawk 2, il faudra utiliser les wheelings pour lier les tricks entre eux.

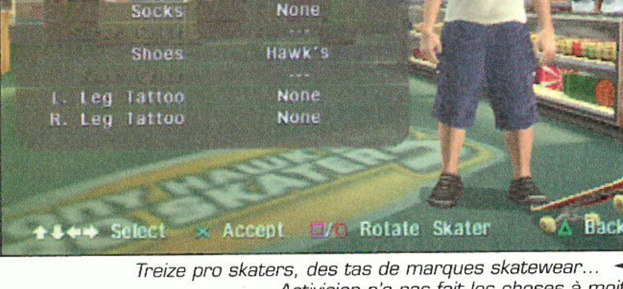
La qualité graphique varie beaucoup en fonction des niveaux.

« revert », une nouvelle technique qui permet de continuer une combo après un big air ; pour cela, il suffit de presser la touche R2 au moment de replaquer. Sympa, mais carrément moins payant que les enchaînements flip/grind/wheeling (les airs font perdre beaucoup trop de temps). Pour finir, il est possible de zieuter le décor pour repérer les meilleurs spots, en utilisant le stick droit du pad. Une bonne idée. En dehors de ça, rien de bien nouveau à signaler.

Les goûts et les couleurs

Visuellement, Tony Hawk's Pro Skater 3 nous a laissés sur notre faim. Ne vous attendez pas à recevoir une grosse claque dans la gueule. Globalement, le rendu graphique est assez froid. Au programme : couleurs délavées et textures peu détaillées. Pas question de parler de photo-réalisme... Mais bon, attention, ça reste quand même très correct. On se situe toutefois un bon cran en dessous de AirBlade qui, pourtant, utilise le même moteur 3D, le fameux Renderware mis au point par Criterion Studios. Nous avons également été un tout petit peu déçus par les animations des skaters. Certes, les mouvements sont réalistes, un chouïa plus coulés que sur PSone, mais pas aussi naturels que nous l'aurions souhaité. On en demande trop ? Non, la PS2 est capable de beaucoup mieux, la motion capture de Madden 2002 nous l'a prouvé le mois dernier. Le design des 8 niveaux, quant à lui, s'avère assez inégal. La fonderie bénéficie d'une architecture vraiment basique, le Canada s'en sort mieux, le Tokyo Dome joue la carte du minimalisme graphique ; perso, je préférais les thèmes graphiques du deuxième opus. Les maps, en revanche, sont deux fois plus grandes qu'auparavant et offrent des possibilités de transfert tout bonnement incroyables. Bon, maintenant qu'on a fait le tour du sujet, il est grand temps de se poser LA question métaphysique : faut-il acheter ce troisième volet ? Ceux qui ne connaissent pas la série doivent clairement se précipiter sur ce titre. Les autres, à l'inverse, pourront facilement s'en passer. À moins d'être un sacré fan de la planche !

Willow



Treize pro skaters, des tas de marques skatewear... Activision n'a pas fait les choses à moitié.

Skate or die !

À l'instar du deuxième volet, Tony Hawk's Pro Skater 3 propose un éditeur de parks ultra-chiadé, disposant de centaines de modules (dont le fameux looping de Jackass) pour construire l'aire de street métaphysique. Pour les gros flemmards, Neversoft a même pensé à intégrer 20 parks pré-construits. Si ça, ce n'est pas la classe ! Sinon, vous pourrez également, tel le docteur Frankenstein, créer un skater de toutes pièces. Tout est customisable : la tête, le corps, le t-shirt, les pants, les shoes, les protections, sans oublier les tatouages HxC ou les accessoires à la con (lunettes, palmes). En plus, il y a des tas de logos de marques à coller sur les fringues, comme és, Axiom, Circa, Element, etc. Pour clore cet encart en beauté, voici la liste complète des pro skaters : Tony Hawk, Steve Caballero, Kareem Campbell, Rune Glifberg, Eric Koston (yees), Bucky Lasek, Bam Margera (Jackass), Rodney Mullen, Chad Muska, Andrew Reynolds, Geoff Rowley, Elissa Steamer et Jamie Thomas.



Notes

15 Technique
Aucune prouesse technique à signaler. Moteur 3D propre et rapide. De légers ralentissements sur certains niveaux.


15 Esthétique
Un rendu graphique un peu fadasse et nettement moins fouillé que celui d'AirBlade. Décevant.


15 Animation
Les animations, bien que très réussies, n'ont pas évolué de manière spectaculaire depuis THPS 2.


19 Maniabilité
Pas de problème de ce côté-là : on peut absolument tout faire. La jauge d'équilibre est vraiment super pratique.


16 Sons
Certains choix musicaux laissent franchement à désirer (Motorhead ! Arf !). Bruitages réalistes.

17 Durée de vie
Ceux qui ne connaissent pas la série vont en baver. Les pros des grinds et des wheelings, moins.


Plus
Un gameplay super efficace. Des niveaux immenses et l'éditeur.


Moins
Le manque de vraies nouveautés. Il va falloir attendre pour le mode « rézo » !

Note d'intérêt


7/10 pour ceux qui ont déjà Tony Hawk 2


8/10 pour les autres

Plus loin...

Une ch'tite info : le 27 juin dernier, l'International Licensing Industry Merchandiser Association (LIMA), lobby regroupant plus de 1 000 membres à travers le monde, a décerné à Activision le prix du « Meilleur licencié de l'année » pour la catégorie Sports/Événements spéciaux. Quelle préciosité.

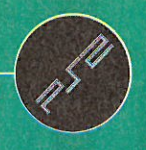
L'avis de Willow

Ça y est, je suis arrivé à saturation avec Tony Hawk. J'ai envie de passer à autre chose. On sent que Neversoft a eu du mal à se renouveler. Ce troisième volet demeure néanmoins un excellent titre pour les petits nouveaux qui n'ont pas joué aux deux précédents volets sur PSone.

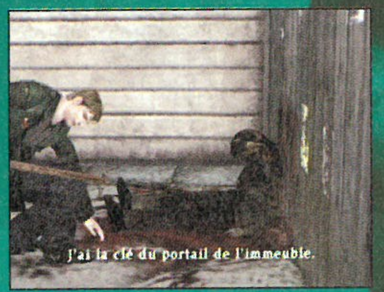
L'avis de Julo

La formule Tony Hawk reste efficace, mais pour les fans de la première heure, la lassitude finit par s'installer. On aurait aimé de vraies nouveautés plutôt que de petites améliorations dans les challenges, etc. Reste l'appréciable grande taille des niveaux et l'option « revert » qui redonne de la valeur aux aerials...

Machine **PlayStation 2** Genre **Survival/Horror**









Silent Hill 2

Glauque, malsain, sombre, insalubre, morbide, angoissant… Silent Hill 2 mérite les pires qualificatifs, ainsi que les plus grands éloges. Une production ultra-mature, sans concession… bref, un bijou de mauvais goût, qui donne au survival/horror une nouvelle dimension. Culte, tout simplement !

Depuis toujours, l'homme s'est amusé à se faire peur, à revisiter ses propres angoisses et ses pires cauchemars au travers de jeux plus ou moins dangereux. Tenez, à la rédac par exemple, ben on se tape des flippes pas possibles avec Angel, quand il arrive le matin (vers 14h) avec une gueule de déterré ! Ouais, faut l'croiser au détour d'un couloir, le visage livide éclairé par la pâle lumière des néons, pour saisir le sens profond du mot terreur… Et c'est pas tout : Chris aime se faire peur en regardant d'un œil critique un journal télévisé étalant toutes les misères du monde, Willow est un adepte de la flippe métaphysique lorsqu'il tente un backflip au Troca, Julo n'en finit plus de vivre les pires cauchemars quand un virus mortel s'attaque à son frêle organisme, RaHaN vit des instants terrifiants lorsqu'il trouve, le matin (vers 17h), cinq cheveux rabougris dans sa brosse… Bref, on est tous pareil : on a beau le nier, on adore ce petit frisson dans le cou provoqué par une bonne grosse frousse ! Alors vous pensez bien, quand un jeu de la trempe de Silent Hill déboule sur PS2, ben on n'a qu'une hâte : s'enfermer à double tour chez soi, débrancher le téléphone, s'entourer de la plus totale obscurité, pousser le potard du volume à fond et se laisser happer par cette aventure aux confins de la raison, là où le mot « réalité » ne veut plus dire grand-chose…



fiche technique

Éditeur	Konami
Développeur	KCET (Japon)
Genre	Survival/horror
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	4 (action) et 3 (énigmes)
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre de sueurs froides	Un paquet !
Spécial	Une bonne sono
Existe sur	Rien d'autre

Premiers pas…

Dévoiler par le menu le scénario complètement azimuté de Silent Hill 2 ne présente aucun intérêt. Pire, cela éventerait une bonne partie du plaisir de la découverte qui vous attend… Non, autant vous en révéler le moins possible, histoire de vous laisser apprécier le reste à sa juste valeur. Pour faire court, donc, sachez qu'après les aventures de Harry Mason sur PSone, c'est au tour de James Sunderland de faire l'expérience d'une plongée en enfer au cœur de la petite station balnéaire. Ses motivations sont simples : alors que sa femme Mary est morte il y a 3 ans, des suites d'une mystérieuse maladie, James reçoit une lettre écrite par la défunte, lui demandant de la rejoindre à Silent Hill. Glurp, ou comment piquer au vif la curiosité d'un mari un tantinet dépressif, qui n'a jamais vraiment fait son deuil… et lui donner l'espoir fou que, peut-être, sa douce est encore en vie ! Bref, sans trop réfléchir au caractère « ésotérique » de sa quête, James saute dans sa guimbarde et arrive à Silent Hill, sur un parking désert.

Là, d'entrée de jeu, on est frappé par l'indicible sentiment de tristesse et de solitude qui suinte de partout. La bande-son, aussi hallucinante qu'hallucinée, où se télescopent les riffs de guitare acoustique et la mélopée entêtante des bruitages d'ambiance. Le design des lieux, abandonnés et mornes, où chaque objet, chaque construction, chaque bien public semble dépareillé, moisi et rongé par le temps. Le paysage qui s'offre à nous, point de vue imprenable sur une baie plongée dans un impénétrable brouillard, dont les volutes se déchirent parfois contre la cime d'un antique sapin. Le visage défait d'un homme lancé à la recherche d'un fantôme, auscultant ses traits tirés dans le miroir piqué des chiottes publiques insalubres. Oui, le début de Silent Hill est déprimant à souhait !



Certains endroits de la ville ne sont pas nécessairement à visiter, mais peuvent révéler quelques surprises…



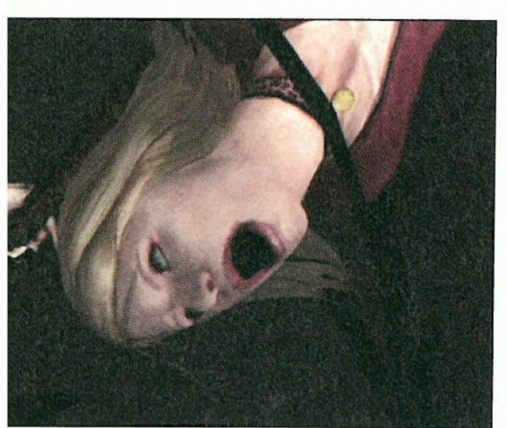
Le décor est planté, grâce à l'excellente narration en anglais (impeccablement sous-titrée en français, d'ailleurs) durant laquelle James relit à haute voix la lettre post mortem de Mary… « Cette ville apparaît dans mes rêves agités. Silent Hill. Tu avais promis de m'y ramener un jour. Tu ne l'as pas fait. J'y suis

seule désormais… Dans notre « lieu à nous »… Je t'attends… » Bien, bien, bien, sympa l'ambiance. Pas très saine mais ultra-prenante !

…vers l'inconnu

Après avoir admiré quelques instants le panorama désolé qui s'offre à vous, il est temps de trouver le chemin de la ville. Pas le choix, un seul sentier semble praticable. Là, parcourant les lacets au milieu d'une forêt impénétrable, on commence à prendre la mesure de ce qui nous attend. La visibilité, réduite à quelques mètres à cause du brouillard, crée immédiatement une tension palpable. On s'attend sans cesse à voir débouler de nulle part une créature d'outre-tombe, on guette le moindre bruit suspect, on est complètement perdu dans ce no man's land éthéré… Puis, au bout d'une longue balade, on rencontre enfin âme qui vive : Angela, une femme apparemment pas très équilibrée, qui recherche sa mère disparue (quel hasard…). On taille le bout de gras au milieu du cimetière, puis le périple vers Silent Hill reprend. Chemin de terre défoncé entouré de bâtisses à l'abandon, bruits et craquements provenant des bas-côtés, route serpentant le long du lac… On débouche enfin sur l'asphalte des premières rues de la ville. Traces de sang par terre, vision d'une créature difforme, rapidement happée par la brume. Ça y est, après un paisible prologue, la descente aux enfers peut vraiment commencer !

D'emblée, l'exploration des nombreuses artères de Silent Hill peut sembler assez fastidieuse. On ne sait pas trop quoi faire, ni où aller, jusqu'à ce que, petit à petit, les indices rassemblés de-ci, de-là, vous aiguillent dans la bonne direction… Étonnant d'ailleurs de constater à quel point les développeurs de Konami Tokyo sont parvenus à un équilibre parfait entre liberté d'action (feinte) et scénario scripté. En effet, autant le cheminement de l'aventure suit un parcours jalonné, dont il est impossible de s'écarter (vous visitez les lieux-clés un à un, dans un ordre donné), autant rien ne vous empêche d'explorer d'autres zones secondaires et facultatives. Chemin faisant, vous pouvez ainsi pénétrer dans des bâtiments annexes, où vous attendent items et autres

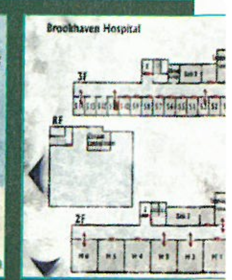


Silent Hill 2 sans concession ? La preuve par l'image…

Cartographie et sens de l'orientation

L'arme absolue pour se dépêtrer sans trop de mal de l'épreuve qui vous attend est de posséder un sens de l'orientation en béton. Eh oui, dans Silent Hill 2, il faut tout explorer méthodiquement, pour ne louper aucun élément-clé ! Bref, récupérez systématiquement la carte des lieux en cours de visite (jamais très bien planquée) et n'hésitez pas à vous y référer régulièrement. Quant à la carte générale de la ville, elle dresse, au fil de votre périple, le bilan des zones explorées (sur la photo, je me suis amusé à repérer les lieux que vous serez amené à explorer… sans vous en donner l'ordre).

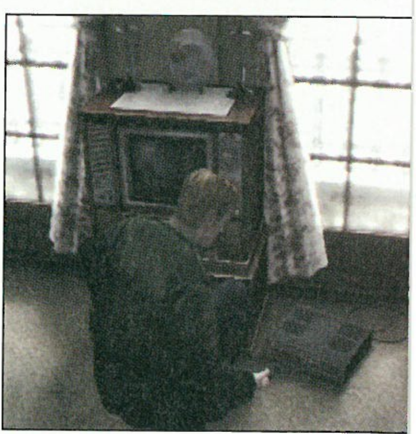






Les nombreux univers altérés sont malsains au possible.







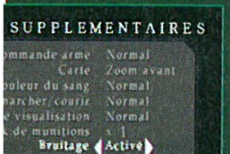
Les fins alternatives

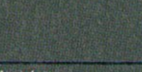
On savait que Silent Hill proposerait plusieurs fins. En revanche, on n'avait strictement aucune idée de la manière avec laquelle les développeurs nous mèneraient à l'une ou à l'autre. Eh bien finalement, le principe s'avère aussi simple que génial : selon votre manière de jouer, le jeu choisira la fin qui convient le mieux à votre « attitude ». En clair, et pour faire simple, il semblerait (conditionnel de rigueur, car je n'ai pas eu le loisir de trouver toutes ces fins) qu'en fonction de plusieurs facteurs-clés (rapidité, protection de Maria, abus ou non de médikits pour être toujours en forme, lecture systématique des documents concernant Mary…), vous pouvez aboutir à ces cinq conclusions :

- Vous quittez Silent Hill avec Maria, qui remplace désormais Mary dans votre cœur (mais l'épilogue ne sera pas heureux pour autant… Mystère…).
- James fait enfin le deuil de son épouse et part l'âme en paix.
- James finit avec une tendance suicidaire très prononcée.
- Le jeu terminé une fois, quatre nouveaux items disséminés dans la ville apparaissent, vous permettant d'exécuter un rituel païen pour ressusciter Mary.
- Enfin, si vous avez trouvé les trois premières fins, ou simplement celle de la résurrection, il en existe une cinquième : une sorte de joke voulu par les développeurs !

Voilà, à vous maintenant de trouver tous ces dénouements… Ah oui, j'allais oublier : chaque fois qu'une fin est dévoilée, vous récupérez une nouvelle arme bien puissante pour la partie suivante, comme une tronçonneuse ou un « spray » dévastateur ! Enfin, pour clore le sujet, sachez que via un menu caché (L1 + R1 sur l'écran des Options), vous pouvez activer plusieurs nouvelles options, dès lors que vous avez fini le jeu au moins une fois : par exemple doubler ou tripler la quantité de vos munitions, et surtout enlever le filtre graphique qui donne cet aspect granuleux à l'image !

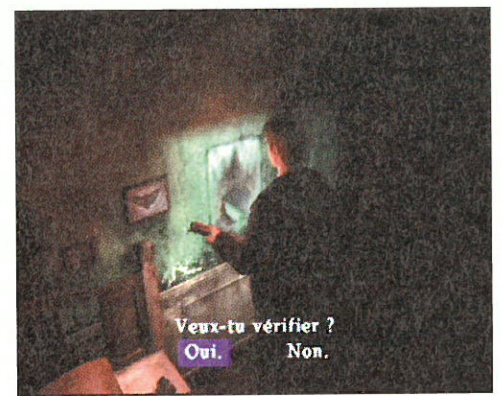
ULTAT DU JEU









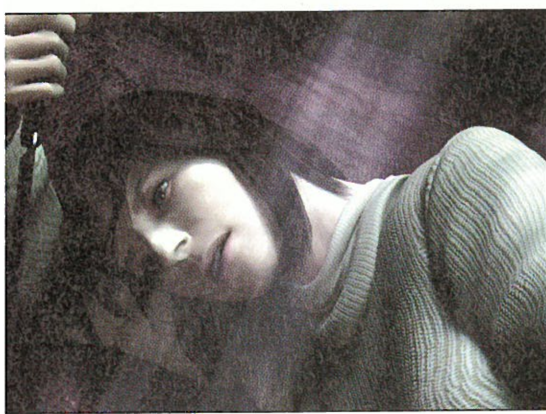


À chaque fois que ce genre de question vous est posée, n'hésitez pas : répondez systématiquement « oui » !

objets plus ou moins utiles. Une fois ces « à-côtés » découverts, vous rejoignez, sans même vous en rendre compte, le fil du scénario... Des rues nimbées de brouillard et infestées d'une vermine d'outre-tombe, vous visitez ensuite plusieurs lotissements, puis partez dans un parc municipal où vous rencontrez la très énigmatique Maria (qui affiche une ressemblance troublante avec Mary, la femme de James). Avec elle, vous explorez l'hôpital, tour à tour « juste » désaffecté, puis propulsé dans un univers altéré super glauque. Là, vous n'avez de cesse de retrouver Laura, une petite fille aussi cachottière que turbulente, qui semble très bien connaître votre passé (comment est-ce possible ?). Sans parler d'Eddie, adolescent obèse et simplet, adepte des pizzas King Size et prompt à déposer une belle galette dans les chiottes... Oui, tous les personnages secondaires que vous croiserez au cours de votre périple semblent, si ce n'est complètement fous, du moins un peu dérangés. Seul ou accompagné de Maria, vous découvrez par la suite un musée ravagé, un hôpital psychiatrique, une prison souterraine, un labyrinthe bien complexe, un hôtel abandonné dans lequel James a passé d'agréables vacances avec Mary (de son vivant)... Autant de lieux pourris, rongés, rouillés, ravagés, abandonnés, qui rappellent parfois un peu trop ceux du premier Silent Hill (l'hôpital est quasiment identique) ! Remarquez, c'est un peu normal : les deux épisodes se déroulent après tout dans la même ville !

Comment Laura peut-elle affirmer une chose pareille alors que vous venez de la rencontrer pour la première fois ?







Lorsque James repère un objet ou un mécanisme important, il le suit du regard, histoire de vous indiquer où regarder.



Ok, pas de censure dans les sous-titres : c'est cru, brut de décoffrage et sans finesse...

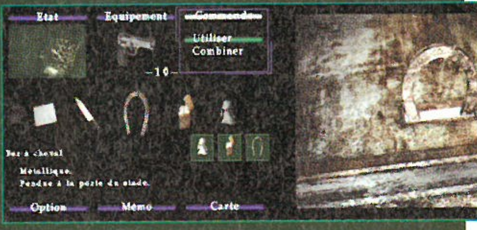
Tension constante

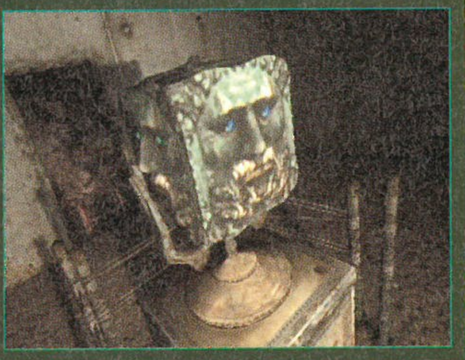
Que ce soit au sein des environnements clos, où chaque action et chaque énigme doivent suivre un ordre assez précis, ou bien pendant les phases d'exploration en extérieur, les développeurs se sont arrangés pour que la tension ne faiblisse jamais. Et les bougres n'ont pas lésiné sur les ressorts horrifiques déjà expérimentés dans le premier épisode ! Tout, absolument tout ce que vous allez vivre a été pensé avec la précision chirurgicale de metteurs en scène de l'horreur. Dresser la liste exhaustive de l'ensemble de ces petits raffinements qui font la richesse de Silent Hill 2 serait un exercice fastidieux, alors laissez-moi simplement souligner les plus marquants : le brouillard volumétrique sublime qui ne quitte jamais la ville, les innombrables lieux plongés dans l'obscurité quasi-totale, qu'il vous faut éclairer à la lueur de votre lampe torche (la gestion des lumières est fantastique), le jeu des ombres portées créant un impressionnant diorama cauchemardesque, l'animation des créatures protéiformes qui hantent chaque lieu, le grésillement de la radio vous lacérant les tympans lorsqu'un ennemi approche, la richesse des angles de caméras dynamiques jamais choisis au hasard, le passage incessant d'un monde « normal » à un univers altéré, la personnalité trouble et le design inspiré des personnages secondaires, et surtout cette satanée bande-son qui vous enveloppe d'une aura malsaine complètement trippée (grâce à un procédé de rendu baptisé S-Force 3D)... Voilà quelques-unes des « recettes » utilisées à outrance, pour que, à aucun moment, vous n'ayez le loisir de vous sentir en confiance ! Ça fonctionne d'ailleurs tellement bien qu'on se surprend parfois à vouloir faire une pause (tiens, si je passais l'aspirateur, ça va me détendre), histoire de faire baisser la pression d'un cran. C'est dire !

Les énigmes

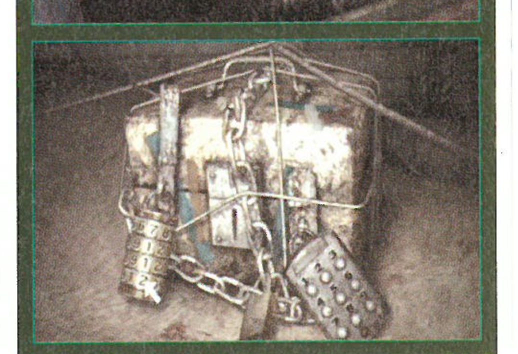
Avant de débuter une nouvelle partie, vous devez choisir à la fois le niveau de difficulté de l'action, ainsi que celui des énigmes. Ce dernier conditionne le nombre d'indices qui vous seront fournis pour la résolution de chaque puzzle. Bon, pour avoir fini le jeu en mode Normal, je peux vous affirmer qu'aucune énigme ne s'avère réellement très complexe, limite insoluble (surtout lisez bien les documents de votre Mémo et pensez à combiner certains objets entre eux). Il en existe bien une ou deux un peu retorses, mais dans l'ensemble, une bonne dose de méthode et une once de bon sens vous permettront de venir à bout de ces petites prises de tête ! Tiens, voici d'ailleurs quelques exemples de ce qui vous attend...







La police vient d'annoncer que Walter Sullivan, arrêté le 18 de ce mois-ci suite à l'assassinat de Billy Locane et de sa sœur Miriam, s'est suicidé dans sa cellule le matin du 22.



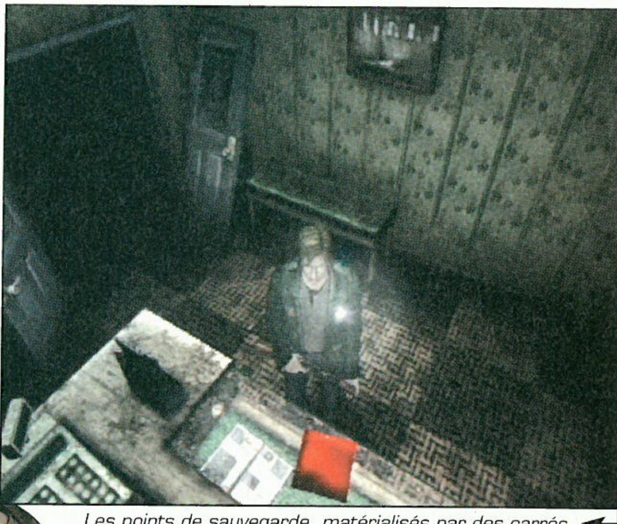
Le bestiaire

La partie purement action de Silent Hill 2 est probablement la moins intéressante. En effet, aucun ennemi, qu'il soit basique ou qu'il s'agisse d'un boss, ne représente un réel danger pour votre santé. Leurs réactions sont lentes, leurs coups faciles à parer et ils ne résistent que rarement à quelques coups bien placés ou à quelques volées de chevrotine... En plus, les variétés de créatures croisées tout au long de l'aventure ne s'annoncent pas bien nombreuses (4 ou 5, tout au plus). En revanche, le stress engendré par chaque affrontement (notamment grâce aux bruitages) ne faiblit pas de bout en bout !

Mise en garde

Tous ceux qui se sont essayé au premier épisode PSone savent très bien à quoi s'attendre. Oui, ben sachez qu'avec Silent Hill 2, les développeurs de Konami sont allés beaucoup plus loin dans leur délire ! Encore plus malsain, encore plus dérangeant, graphiquement beaucoup plus abouti, l'univers de SH2 ne s'embarrasse pas de concessions ou de bonne morale. Rites sataniques, engeances improbables, scénario touffu et bien mystique (un peu trop, même)... De bout en bout, le jeu assume pleinement son statut de survival/horror très éprouvant. Et même arrivé au terme de l'aventure, on ne peut s'empêcher d'y repenser, d'essayer de trouver une explication rationnelle à ce cauchemar éveillé. Alors, comme si la première fois ne nous avait pas suffit, on y retourne. On reprend l'histoire à zéro, en essayant d'appréhender la quête différemment. Parce qu'on souhaite découvrir les quatre autres fins (voir encadré), et surtout parce qu'on aime vraiment se faire très peur... Voilà, vous savez désormais de quoi il retourne. Certes, on pourra arguer qu'au-delà de son esthétique plus aboutie, Silent Hill 2 ne présente que peu d'innovations par rapport à son aîné, que le gameplay n'a pas foncièrement évolué, qu'il se finit assez rapidement (allez, 10/12 heures pour un bon joueur), que l'action pure ne présente guère d'intérêt (les ennemis et les boss ne sont pas des foudres de guerre) et que les énigmes ne s'avèrent pas bien complexes (voir encadré). Ok, c'est vrai. Mais l'atmosphère qui se dégage de ce petit chef-d'œuvre est tellement unique qu'on n'est pas déçu le moins du monde. Bien au contraire !

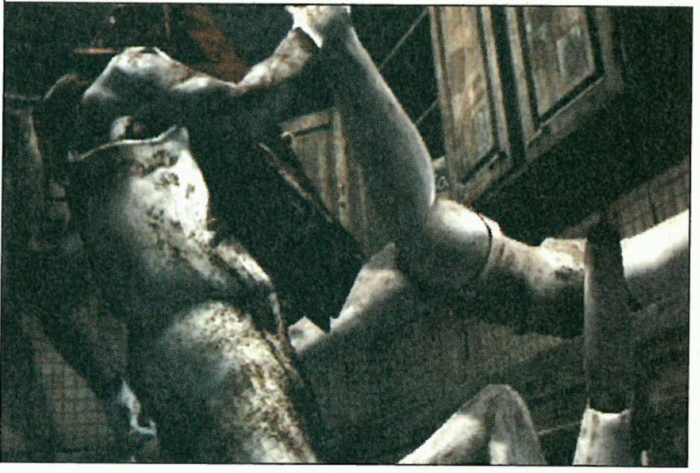
Elwood



Les points de sauvegarde, matérialisés par des carrés rouge vif, sont nombreux et peuvent être utilisés sans modération.



Les scènes de « copulation » bestiale entre créatures abjectes font froid dans le dos...





Petite traversée en barque sur le lac de Silent Hill... Mais comment se repérer sur les flots ? Réponse sur cette photo...

Notes



Technique
Le filtre dégradant l'image associé à la richesse des textures, et zou : bienvenue en enfer !



Esthétique
Proches de ceux de l'épisode PSone, les décors et l'ambiance ont gagné en finesse et en qualité.



Animation
Plus que pour son animation, SH2 vaut surtout pour sa mise en scène cinématographique.



Maniabilité
Naviguer dans l'univers 3D ne pose aucun problème, sauf parfois lors des changements d'angle de vue.



Sons
Le sans-faute ! Coupez le son et le jeu perd 50 % de son atmosphère. Au casque, c'est la flippe assurée.



Durée de vie
L'immersion est telle qu'on prend le temps de tout explorer à fond... et découvrir les 4 fins différentes !



Plus
L'expérience de Silent Hill PSone... décuplée ! Une réalisation unique et terrorisante.



Moins
Finalement très (trop ?) proche de l'épisode PSone. Une aventure un peu trop linéaire.



Note d'intérêt

Plus loin...

Quitte à répéter ce que l'on vous a déjà dit, sachez que Silent Hill 2 est vraiment un titre destiné à un public adulte et averti. Car tout y a été conçu pour vous foutre les chocottes et vous plonger dans une indicible terreur... Alors, si on vous met en garde, ça n'est pas pour se la jouer démago, mais simplement pour que vous sachiez à quoi vous vous exposez ! M'enfin, rassurez-vous, ça reste quand même un bête jeu vidéo, hein. On va pas diaboliser un tel chef-d'œuvre, non plus...

La peur est un cri, la terreur est un murmure...

L'avis d'Elwood

Jamais l'expression de la terreur n'avait atteint une telle amplitude dans un jeu vidéo ! Silent Hill 2 pousse le joueur dans un univers tellement glauque et malsain qu'on ne sort pas tout à fait indemne d'une telle aventure. À déguster sans retenue aucune... sauf contre-indication médicale et/ou psychiatrique !

L'avis de Gollum

Silent Hill 2 n'est pas un jeu. C'est bien plus que cela. On ne s'amuse pas à suivre la destinée de James. On subit de plein fouet cette expérience unique. Déstabilisant, perturbant... passionnant. Silent Hill 2 est tout simplement culte. Jamais un « jeu » ne vous avait entraîné si loin dans la terreur. Pour adulte averti uniquement !



La Légende de Zelda Oracle of Ages of Seasons

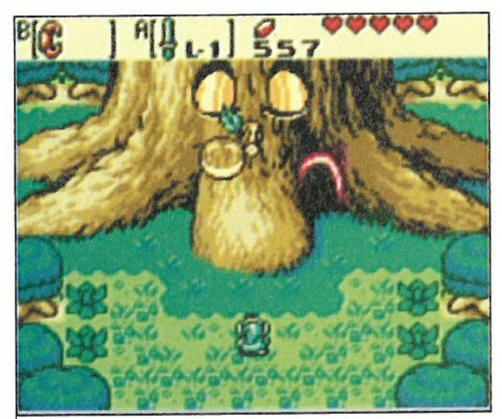
Les deux nouveaux épisodes de Zelda sont enfin là, prêts à nous sucer le cerveau de leurs énigmes pas piquées des hannetons. Le résultat est stratosphérique et italianisant !

Alors que la Game Boy Color est en train de vivre ses derniers mois (quoique rien ne soit sûr !), deux jeux sublimes font leur apparition comme pour narguer nos pathétiques certitudes. Capcom et Nintendo en auront mis du temps avant de les pondre. Pas moins de deux ans de travaux acharnés pour nous concocter deux épisodes mythiques dont on n'est pas près d'oublier la saveur de sitôt. Dans L'Oracle des Saisons, l'action se déroule sur l'île d'Holodrum, après que Link se retrouve mystérieusement happé par un courant magique. Les ennuis débutent lorsque le général Onox kidnappe l'Oracle des Saisons (une fille) pour bouleverser l'équilibre naturel de l'archipel. Comme dirait Ash dans Evil Dead 3 : un grand moment ! Dans la seconde aventure, Link doit déjouer les plans d'un mauvais esprit qui a pris possession du corps de l'Oracle des Âges (une fille aussi), pour servir les funestes desseins d'une souveraine remplie d'ambitions, Veran. Bien évidemment, derrière ces deux intrigues hétéroclites, se cache dans le fond un postulat commun : celui de délivrer deux entités surpuissantes à force de ruse et de coups d'épée ! Mais n'en dévoilons pas davantage et préservons le suspense des scénarios pour vous garantir un plaisir total...



Des quêtes plus difficiles

Bon, comme vous le savez tous, ce qui fait la force d'un Zelda est la qualité de ses énigmes. En général, on débute la partie avec un objet banal que l'on troque au fil de ses investigations, pour obtenir au final un item indispensable. Comparés à la mouture DX, ces deux volets proposent des quêtes sensiblement plus longues et ardues. Comme à l'accoutumée, vous devez converser avec la totalité des habitants de l'île pour glaner des informations et avancer au rythme de vos déductions. Il est désormais possible d'acquérir des anneaux de pouvoir en guise d'items spéciaux, dont l'expertise chez le joaillier du coin s'avère vitale (en échange de 20 rupis !) pour en collectionner les propriétés magiques. En ce qui concerne le rythme de progression, de fréquentes mésaventures viendront vous freiner ponctuellement, comme si les programmeurs avaient voulu prolonger malhonnêtement la durée de vie de leurs jeux. Par exemple, dans l'Oracle des Âges, vous vous retrouvez à un moment sur une plage, dépossédé de tout votre inventaire ! La quête consiste à récupérer la totalité de vos items avant d'attaquer le donjon suivant. Une péripétie qui a l'air bien anodine dite comme ça, mais qui a duré plus de quatre heures en pratique à cause d'une interminable histoire de troc et de divers changements temporels ! Bref, vous l'aurez compris, ces épisodes vous promettront beaucoup de fil à retordre et d'allers-retours intempestifs par rapport aux précédents volets SNES, GBC et N64. Vous êtes prévenu !


Comme notre Batman national, l'arbre sacré a une bonne tronche !



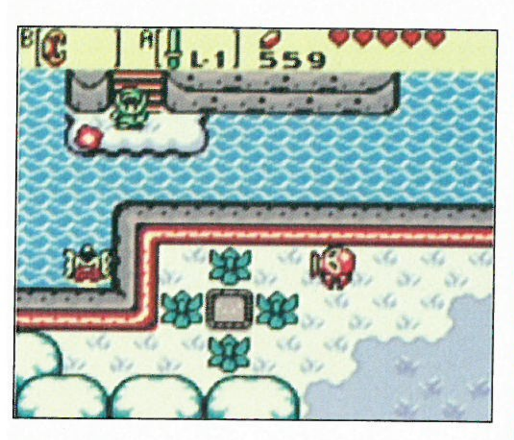


Des donjons plus vicieux

Après les quêtes d'objets et de progression, nous allons vous parler des fameuses séquences de donjons, of course ! Au nombre de 8 dans chaque cartouche, elles seront aussi plus que jamais torturées et dotées d'une logique implacable. Dans les grandes lignes, vous devez dénicher de petites clés en résolvant des énigmes diaboliques pour accéder à d'autres pièces du château et gagner au final la clé suprême qui ouvre le repaire du boss. Truffée d'astuces vicieuses en tout genre, la série des « Oracle » accueille en son sein de nouveaux types de casse-tête pour parer les habitudes des plus grands stratèges formés aux opus antérieurs de Zelda. Ainsi, on peut dorénavant trouver des réseaux de wagonnets sur rails possédant une multitude d'interrupteurs, des devinettes chiadées axées sur les couleurs

fiche technique

Éditeur	Nintendo
Développeur	Nintendo/Capcom
Genre	Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Nbre de donjons	8 dans chaque épisode !
Spécial	Système de code secret
Existe sur	Rien d'autre !

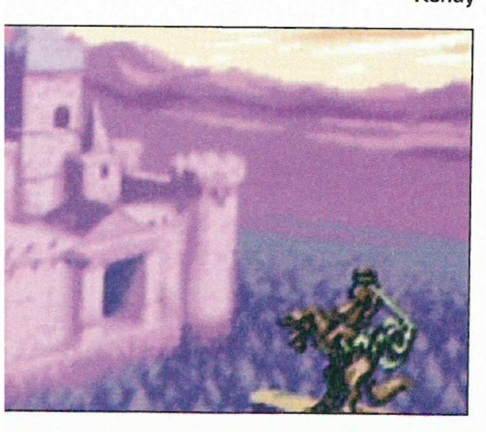


et la symétrie des compositions. Sans oublier des blocs à pousser, des portiques automatisés et des cubes en 3D à encastrer sur la bonne facette. Toutes ces nouveautés cumulées aux anciennes énigmes (fausses pièces, cristaux, réceptacles à allumer, chute d'un étage supérieur pour atteindre une pièce particulière...) font de ces deux aventures un must de la prise de tête ! Faites le plein de Doliprane, ça va sauvagement « migrainer » !

Deux titres extraordinaires

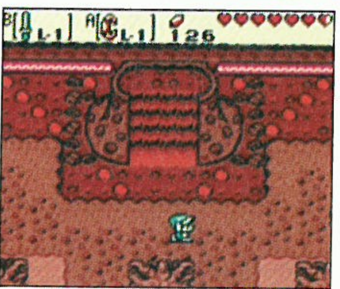
Pour ce qui est de la réalisation, les deux cartouches jouissent des routines graphiques améliorées de Zelda DX. En effet, nous avons droit au même sprite de Link et des ennemis principaux. Les seules modifications concernent l'agencement des îles, la représentation des villageois et certains éléments du décor (bâtisses, statues...). Sinon, pour répondre à la question que vous devez tous vous poser, à savoir quel titre choisir, nous disposons de plusieurs réponses selon vos goûts. Évidemment, si vous êtes assez « thuné » pour acquérir les deux softs, faites-le les yeux fermés en toute sérénité. Pour les autres, sachez que l'Oracle des Âges contient plus d'énigmes à résoudre, tandis que l'Oracle des Saisons propose plus d'action. En d'autres termes, optez pour ce premier si vous aimez pousser des statuettes ou ce dernier si vous adorez latter du Moblins. Comme dirait cet abruti de Laspales dans son sketch : « C'est vous qui voyez ! » Quoi qu'il en soit, ces deux softs sont phénoménaux de ludisme et de profondeur, et passer à côté de tels chefs-d'œuvre relève de la folie furieuse ! Car s'il y avait un Top des meilleurs jeux de l'année, ces deux titres feraient aisément partie des 5 premiers !

Kendy



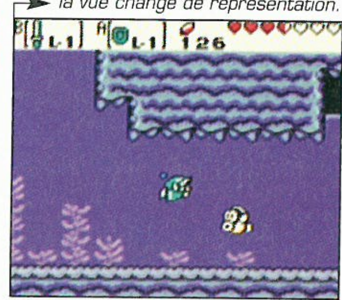
Deux quêtes interconnectées !

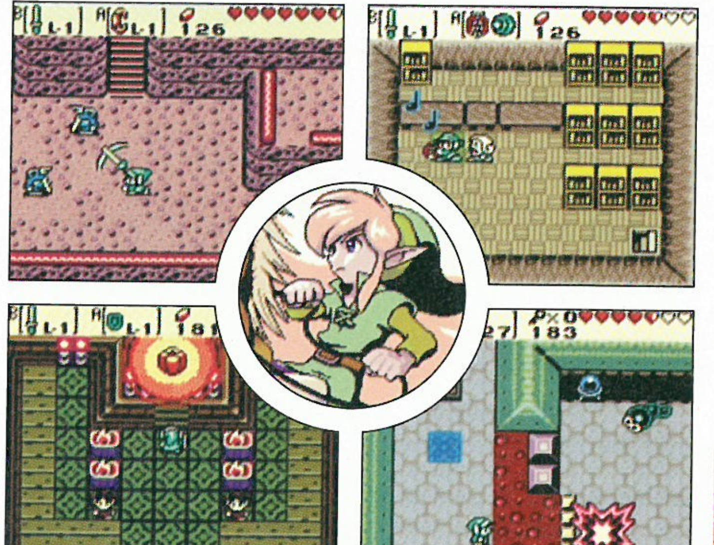
Bien entendu, le grand intérêt de posséder les deux aventures réside dans l'interaction qui existe entre les deux univers. En effet, en terminant l'une des deux quêtes, vous gagnez un mot de passe, que vous pouvez utiliser sur la seconde cartouche pour rencontrer des personnages inédits ou encore débloquer des éléments secrets (objets, armes, affronter de nouveaux boss, etc.). Cette astuce vous permet aussi de continuer la seconde aventure avec le nom initial de votre héros et des items supplémentaires glanés lors de la première quête ! Une idée vraiment géniale qui fait l'effet d'une bombe pour les adeptes de RPG !

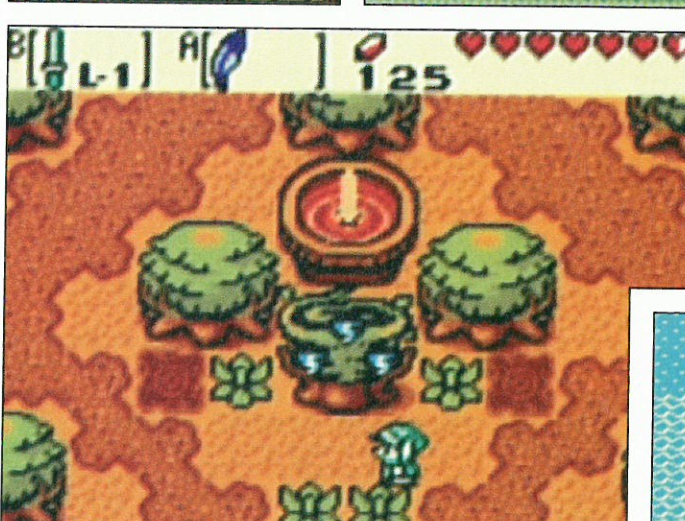


Dans le passé, cette colline est volcanique !

Lorsque vous nagez sous l'eau, la vue change de représentation.







Voici un arbre à « graines mystérieuses » !



Notes

17 Technique
Il y a des tas de lutins à l'écran et rien ne rame !



18 Esthétique
Ça tue la tronche, avec une dizaine de couleurs à l'écran ! On est sur GBC, les gars...

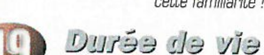
16 Animation
On est loin des productions Disney mais ça reste correct et efficace !



19 Maniabilité
Elle est extraordinaire ! En plus, l'interface est simple !



19 Sons
Pour de la GBC, ça déchire vieux, si je puis me permettre cette familiarité !



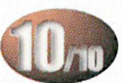
19 Durée de vie
Comptez une cinquantaine d'heures pour chaque volet ! Les énigmes sont super saquées !



Plus
Des quêtes encore plus difficiles. Des donjons diaboliques. Une réalisation surpuissante !



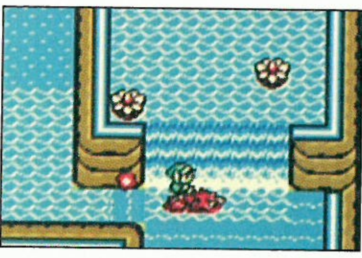
Moins
Il vous faut plein de piles. Nombreux troubles du sommeil. Surchauffe du cerveau.



10/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le prochain épisode des aventures légendaires de Link devrait faire son apparition sur GameCube à la fin de l'année 2002. Ce dernier opus utilisera pour l'occasion la technique graphique du « cell shading », déjà arborée dans l'excellent Jet Set Radio de Sega. Une nouvelle orientation esthétique qui ne fera pas l'unanimité auprès des fans de la série, qui auraient préféré un univers plus mature. Enfin, qui vivra verra !



L'avis de Kendy

es deux nouveaux épisodes de Zelda sont purement explosifs ! L'Oracle des Âges st plus axé réflexion, tandis que l'Oracle des Saisons se focalise plus sur l'action. out le monde trouvera chaussure à son pied, même s'il est chaudement ecommandé de se procurer les deux !

L'avis de Trazom

Sublime. Tout simplement sublime ! Ces deux versions de Zelda sont de véritables chefs-d'œuvre d'aventure/action. Notre ami Link est toujours aussi maniable et tous les lieux, personnages rencontrés et autres objets récoltés contribuent à rendre les quêtes passionnantes ! La GBC est décidément pleine de ressources ! À quand une version GBA ?

Machine PlayStation 2 Genre Skate futuriste

AirBlade

Ethan, le petit-petit « fillot » de Tony Hawk, vient de se payer un overboard. Maintenant, il doit lutter contre une organisation qui vient lui prendre la tête pour le lui chouraver. Contrairement à Willow, Ethan n'est pas disposé à se laisser faire.

Le concept de l'overboard, c'est comme la voiture volante. Tout le monde les promettait pour l'an 2000, et finalement, que dalle. À quelques mois de 2002, on dépend toujours de ces satanées roues, indispensables pour tous les déplacements de moyenne distance. Les roues, c'est ringard : c'est une des plus vieilles inventions de la planète, et on n'a toujours pas réussi à les remplacer. Non ! Je m'insurge : au lieu de bosser sur des consoles nouvelle-nouvelle génération qui rendent la jeunesse complètement stupide et imperméable à la culture, ils feraient mieux de mettre en chantier les véhicules volants. Nom de Zeus, heureusement que Sony et Criterion sont là pour nous faire rêver !

Overboard, machine de rêve

AirBlade est donc un... jeu, où l'on incarne un super keum qui se retrouve avec un overboard (comprenez : une planche de skate sans les roues, qui lévite... Ok, je simplifie, c'est comme dans *Retour vers le Futur 2* !). Comme dans un jeu de skate conventionnel, les grinds, grabs et autres figures impossibles à effectuer pour le commun des mortels s'enchaînent. Grâce à cet engin du futur, l'exécution est rendue beaucoup plus facile, car beaucoup plus arcade dans l'approche. Si la configuration des touches est à peu de choses près la même que celle de Tony Hawk (et donc de tous les jeux du genre), les figures « passent » avec une facilité déconcertante. C'est simple, on peut tenter n'importe quoi, on ne tombe quasiment jamais. On passe des grinds de plusieurs kilomètres sans chuter, tranquille. Le seul moyen de provoquer la gamelle, c'est de se prendre un mur pendant l'exécution d'une figure. Autrement, pour tout ce qui concerne la réception, la vitesse, ou je-ne-sais-quoi d'autre, rien n'a d'importance : ça passe comme une GameCube à la douane (je plaisante, détendez-vous Greg et Gollum). Forcément, si les figures ne sont pas difficiles à effectuer, on peut légitimement penser que le titre n'a pas d'intérêt. Heureusement, une jauge de turbo, qui se remplit en faisant des figures par milliers, a été incluse. Résultat, si on veut gagner du temps, il faut faire des figures comme les Bretons font les crêpes. Et pourquoi le turbo ? C'est vrai ça...

Les quelques vigiles qui se baladent sont là pour vous tabasser la gueule.



Pourquoi un turbo ?

Eh bien parce que l'intérêt principal du jeu est son mode Scénario, qui place Ethan au beau milieu d'une conspiration, avec des kidnappings, des tentatives de vol d'overboard et autres « malfaisances » criminelles, provoquées bien évidemment par une organisation multinationale qui n'a rien d'autre à faire que d'emmerder un pauvre keum comme lui. N'insistez pas, je ne développerai pas le scénario plus que ça, ça reste beaucoup trop indigent. Bref, l'autre gars part en croisade contre le Mal, à travers 6 missions proposant différents objectifs en temps limité. Techniquement, le moteur 3D est carrément au point. Les skateurs bougent vraiment bien, les animations des figures sont bien détaillées et en termes de fluidité, c'est parfait. Pas un seul ralentissement constaté et mieux encore, le frame-rate a la régularité d'un métronome. Les aires de jeu sont bien construites et détaillées, avec des piétons et une vraie circulation automobile. Mine de rien, ça bouge de partout. De plus, on peut utiliser n'importe quel élément pour exécuter des figures : des rambardes, voitures, caisses, jusqu'aux antennes satellite, tout

fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Criterion Software
Genre	Skate futuriste
Nbre de joueurs	1 à 8 (à tour de rôle)
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Facile
Continues	Oui (56 Ko)
Nbre d'aires de jeu	6
Spécial	Dual Shock 2
Existe sur	Rien d'autre

Le multijoueur

Comme d'habitude, l'option Multijoueur est présente, permettant de s'essayer à une pléthore de modes de jeu différents, du genre plus de points, plus de tricks, etc. À noter que l'on peut jouer jusqu'à 8, mais à tour de rôle. De quoi égayer les journées pluvieuses à venir qui vous empêcheront de faire du skate en vrai.





Vriller sur des caisses pour les faire tomber. Ouaip, normal quoi.

est utilisable ! Avec un minimum de connaissance de la map, on peut donc élaborer des enchaînements réellement impressionnants. Nettement plus beau que Tony Hawk 3, le premier contact visuel avec AirBlade laisse une très bonne impression. En revanche, lorsque l'on se met à jouer, la donne change un peu.

Les cinématiques d'intro sont d'une qualité très discutable et n'apportent rien ; elles se contentent de recentrer le scénar.

Un scénar' pérave !

Comme précisé plus haut, le mode Scénario se divise en 6 missions, chacune correspondant à un environnement différent. Le problème (outre le nombre restreint de stages), c'est que les objectifs sont quasiment toujours identiques. Il faut grinder quelque part, vriller (s'accrocher à une barre avec les mains et tourner autour) sur une caisse, un lampadaire... ou encore latter des vigiles... Bref, on tourne vite en rond. Non seulement le jeu est répétitif au bout de 20 minutes, mais en plus, ça reste relativement facile. La seule difficulté vient du manque de liberté pour compléter les objectifs. Comme il n'existe qu'un seul moyen de le passer, il arrive de rester bloqué plusieurs heures sur une fin de mission parce que l'on n'a pas assimilé l'enchaînement de la mort qui permet de passer le niveau. En plus, les checkpoints sont absents : lorsque l'on perd, il faut se retaper tous les objectifs un par un. Bonjour la durée de vie rallongée artificiellement ! Le mode Scénario est tout de même bouclé assez rapidement. Heureusement, d'autres modes sont présents, comme le Challenge Score, et surtout le Challenge Tricks, débloqué en finissant le Scénario. Ce dernier reprend le système de Tony Hawk, dans lequel on vous demandait de faire des séries de tricks et autres cascades bien précises. Seul problème, comme ça reste relativement arcade, on ne prend pas vraiment son pied. Ah, j'oubliais : même si on n'a le choix qu'entre deux skateurs au début, d'autres peuvent être débloqués par la suite... mais c'est purement anecdotique. Dommage qu'un titre aussi réussi techniquement n'arrive pas à accrocher le joueur. Haaa, les gameplays qui ne tiennent pas la route... Tiens, c'est marrant, Willow, qui passe derrière moi, me dit : « Avec Criterion c'est toujours pareil, ils arrivent à faire un bon moteur 3D, mais leurs jeux sont inintéressants. » Bien résumé, le Corse !

Angel

Techniquement réussi, AirBlade est cependant décevant par son gameplay ultra-répétitif

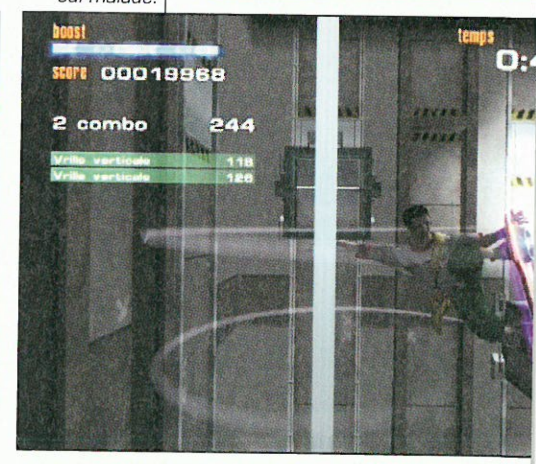


Matez le grind métaphysique... Dans cette mission, cette figure s'exécute sur 1 kilomètre !

À l'intérieur des cages d'ascenseurs, Ethan vrille comme un ouf-malade.



Briser l'emblème de la multinationale qui vous pourrit la vie. Ça c'est de la rébellion.



Notes

17 Technique — Le moteur 3D est une réussite ! Rien à dire, techniquement ça roule !

16 Esthétique — Les skateurs sont bien modélisés et les aires de jeu correctement réalisées.

16 Animation — Pas un seul ralentissement et le frame-rate est régulier.

16 Maniabilité — À peu de choses près, identique à celle de Tony Hawk. Cela dit, l'angle de vue complique parfois les choses.

12 Sons — La bande-son est juste super soûlante. Entendre le même morceau pendant des heures, c'est relou.

14 Durée de vie — Le mode Scénario ne contient que 6 missions et les autres modes ne sont pas super intéressants.

+ Plus — Le superbe moteur 3D. Une idée intéressante.

– Moins — La durée de vie trop courte. Les missions répétitives.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Profitant du support DVD, les développeurs ont inclu un making of du jeu avec des interviews et tout le toutim. Ce n'est pas super intéressant, mais ça fait un petit plus sympa.

L'avis d'Angel

Si le concept est marrant, le jeu ne tient pas la route sur la longueur. Les graphismes sont vraiment sympas, et d'une manière générale, c'est techniquement bien fichu. Mais l'ensemble est trop répétitif pour passionner les foules.

L'avis de Willow

Mouais, bof, AirBlade ne m'a pas emballé plus que ça. Le moteur 3D mis au point par Criterion Studios est plutôt efficace, ça bouge bien, mais à côté de toutes ces réjouissances techniques, il faut admettre que le gameplay tombe rapidement à plat. Joli mais pas trippant.



Machine **PlayStation 2** Genre **Plate-forme/Action**

Crash Bandicoot
La Vengeance de Cortex

Comme les grands crus, Crash Bandicoot se bonifie avec l'âge. Grâce au talent du développeur anglais Traveller's Tale, qui reprend le flambeau de Naughty Dog, ce 4e opus séduira les fans inconditionnels du marsupial.

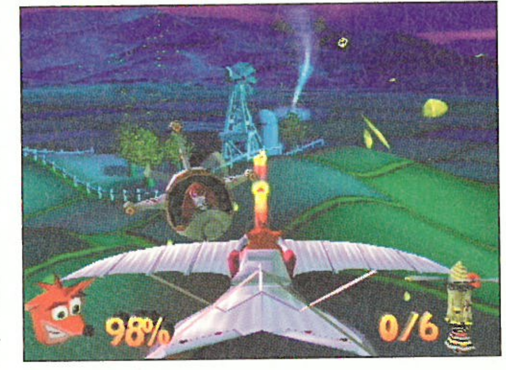
Les mauvaises langues auront vite fait de remarquer à quel point ce 4e épisode des aventures de Crash est similaire aux précédents et que le nombre conséquent des amateurs du bandicoot fou est un excellent filon à exploiter. Crash connaît ainsi une notoriété qui dépasse largement le monde vidéoludique et sa silhouette orange est immédiatement reconnaissable. C'est sans aucun doute ce potentiel de ventes astronomiques qui a convaincu Vivendi Universal Interactive d'acquérir la licence du plus célèbre des Bandicoot, tout comme celle de Spyro le dragon. Malgré toutes ces histoires d'exploitation de licence, cette première incursion sur PS2 est plutôt réussie, sans réellement innover. Les développeurs anglais de Traveller's Tales, qui se sont déjà illustrés sur Muppet Adventure ou Toy Story 2, ont concocté une épopée à la hauteur de leur prestigieux invité.



Que dire ? Que l'effet de lumière à travers les vitraux colorés est particulièrement réussi ? Voilà, c'est dit.

Le marsupial fou peut diriger un bathyscaphe, piloter divers engins volants et conduire un 4X4.

Coco remplace Crash sur quelques niveaux. Elle peut effectuer des tricks avec une trottinette et piloter un engin spatial.



fiche technique

Éditeur	Vivendi Universal Interactive
Développeur	Traveller's Tales
Genre	Plate-forme / Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde (1 bloc)
Nbre de niveaux	30
Spécial	Crash est toujours aussi orange
Existe sur	Bientôt sur GBA

Crash s'en charge

Le Docteur Cortex commence à en avoir ras la casquette de son ennemi héréditaire. Afin de vaincre Crash une bonne fois pour toutes, Cortex s'adjoint l'aide des Élémentaires, un groupe de masques possédant les pouvoirs de l'eau, la terre, l'air et le feu, pour créer son arme ultime : Crush, ou la version super vilaine de qui vous savez. Chacun des 30 niveaux emprunte les caractéristiques de ces 4 éléments pour peindre des tableaux qui foisonnent de couleurs, chose jusqu'ici trop rare sur PS2. On se laisse autant séduire par les ambiances aquatiques que par les séquences plus chaudes d'inspiration asiatique ou encore les atmosphères polaires. Mister Bandicoot utilisera entre autres un bathyscaphe, un avion, une espèce de libellule, un 4X4, un « heli-pack » ou encore sa tenue de robot, le Crash-Mech. Il pourra apprendre le double saut, à marcher sur la pointe des pieds pour ne pas faire exploser la Nitro, utiliser son bazooka ou faire la toupie plus longtemps, comme dans les épisodes précédents. On recueille toujours un maximum de pommes, non pas pour faire une tarte mais pour obtenir des vies supplémentaires en brisant des caisses et en se faufilant entre la Nitro et le TNT. Coco se substituera de temps en temps à son frère pour lui prêter main-forte. Cette donzelle n'est pourtant pas appréciée par ce gros misogyne d'Angel, qui va jusqu'à regretter les niveaux où elle apparaît. Bref, jusqu'ici tout va bien, même si l'on commence à ressentir une petite frustration quant à la visibilité, puisqu'il arrive qu'un élément du décor vienne obstruer notre champ de vision. Le positionnement unique de la caméra est parfois également gênant et empêche d'anticiper ses actions. Et ce n'est pas tout.



Enfermer le Bandicoot dans une grosse boule était une si bonne idée qu'on va la retrouver sur 4 niveaux.



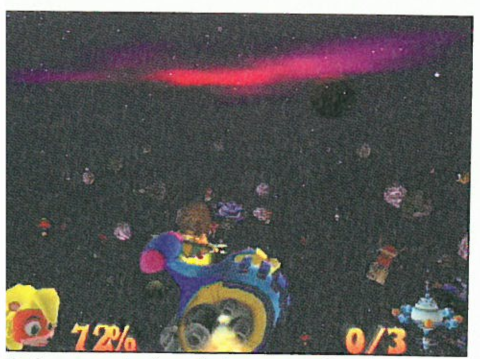
Robocop a fait beaucoup d'émules, on en trouve même dans l'univers vidéoludique.

Des graphismes soignés qui prennent pour thème principal les 4 éléments : eau, air, terre et feu

Une difficulté factice ?

On pourrait aisément qualifier d'insupportables les affrontements contre les boss. Vous combattrez à 5 reprises le méchant Crush, et la 2e et 4e fois, vous frôlerez la crise de nerfs, puisque le parcours s'avère trop millimétré. Il est ainsi difficile de juger les distances des obstacles, si bien que si par malheur votre pointe de pied caresse un obstacle, c'est perdu. Ce désagrément est également présent dans la majorité des niveaux. Crash Bandicoot est certes réputé pour sa complexité, bien qu'il s'agisse d'un jeu de plate-forme, mais on a tout de même le sentiment que la difficulté est ici présente pour allonger la durée de vie du soft. L'affrontement avec la 4e forme de Crush est un grand moment de solitude. Quelques minutes de réflexion sont nécessaires pour comprendre ce qui vous arrive. Vous pilotez un avion et vous tirez sur Crush, sauf que vous ne le touchez qu'à certaines occasions sporadiques, alors que vous luttez comme un fou pour éviter sa multitude d'attaques supra-balèzes. En fait, la clé de ses faiblesses est... je vous laisse la découvrir ; une fois que vous vous serez bien pris la tête pour cerner la tactique, vous comprendrez ce que j'ai ressenti. Cela n'enlève bien évidemment pas au jeu ses qualités - la variété des niveaux et la finesse des graphismes - mais on regrette qu'au 4e épisode, certaines erreurs persistent. On en devient que plus critique, puisque Crash Bandicoot 4 n'est pas une création originale, mais une déclinaison d'un concept déjà éprouvé. Les fans de la première heure ne seront évidemment pas dépaysés et se régaleront de cette aventure inédite, sans toutefois apprécier beaucoup de nouveautés. J'en oublierais presque les temps de chargement, à décourager le joueur le plus stoïque. Comptez en moyenne 41 secondes par écran de chargement (sur notre version en tout cas...) ; sachant qu'il en faut souvent 2 lorsque l'on sauvegarde sa progression, vous obtenez les loadings les plus longs du monde ! On espère sincèrement que tous ces petits défauts n'apparaîtront plus dans les prochains épisodes. Parce qu'au train où vont les choses, Crash sera sans doute décliné jusqu'en 2078 !

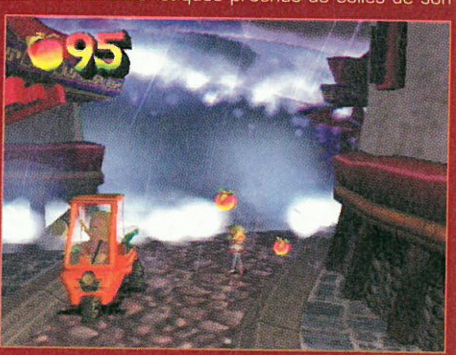
Karine



Le concept « je suis dans un engin qui vole et je bombarde des cibles » est récurrent dans cette aventure.

Coco à la rescousse

Crash n'est pas seul à affronter le vilain Cortex. Sa sœur viendra l'aider à plusieurs reprises au cours de l'aventure. Il n'est pas possible de la sélectionner à votre convenance, car c'est elle qui se substituera à Crash quand elle le voudra. Elle possède des caractéristiques proches de celles de son frère et vous pourrez l'accompagner dans l'espace ou encore sur une trottinette fuyant un raz-de-marée. La donzelle peut sauter et effectuer 2 mouvements spéciaux avec ses jambes. Le retour de Coco est une présence agréable qui n'arrive toutefois pas à estomper la répétition de certains niveaux.



Notes

15 Technique — Le moteur 3D tourne sans accroc. On regrette la vue unique avec parfois un manque de visibilité.

18 Esthétique — C'est le grand jeu. Couleurs foisonnantes, effets spéciaux avec ondulations de chaleur et nombreux détails !

16 Animation — Crash possède une bonne panoplie de mouvements et se déplace avec fluidité.

15 Maniabilité — Gameplay identique aux opus précédents, mais parcours trop millimétrés.

16 Sons — Des petites musiques entraînantes et entêtantes. Les voix en français manquent de charisme.

15 Durée de vie — Les 30 niveaux se bouclent assez vite. Les 5 boss poussent la durée de vie à 6 ou 7 heures pour les habitués.

+ Plus — Graphismes détaillés et colorés. Ambiance sonore envoûtante. Le retour de Coco.

– Moins — Peu d'innovations. Parcours trop millimétrés. Niveaux répétitifs.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

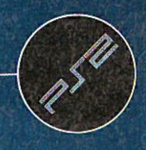
On pourra bientôt retrouver La Vengeance de Cortex sur GBA, ainsi que 2 titres sur Xbox, une simulation de course qui n'a rien à voir avec la mascotte, mi-stock-car, mi-karting, sobrement intitulée Crash, et un jeu de plate-forme classique Crash Bandicoot X. Les visuels de Crash sont assez impressionnants et laissent deviner des voitures de course assez éloignées du déjanté Crash Team Racing.

L'avis de Karine

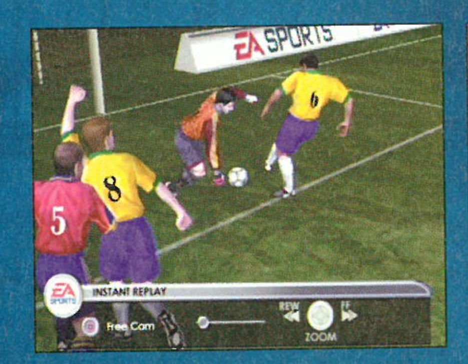
...n reste sur une impression mitigée. On a beau s'extasier devant la qualité des ...aphismes et la diversité des niveaux, ce 4e opus n'apporte rien de nouveau. ...est toujours aussi fun et complexe à jouer, mais on était quand même en droit ...attendre un soft plus innovant. Et puis, ces chargements à rallonge ! Arrrrgh !

L'avis d'Angel

Ce nouveau volet de Crash m'a un peu laissé sur ma faim. Certes, c'est beau graphiquement, mais le manque d'innovation me gêne. Pourquoi ne pas profiter des capacités de la PS2 pour revisiter un minimum le gameplay ? Enfin, il s'agit tout de même d'un très bon épisode qui a de quoi vous tenir en haleine un bon moment.

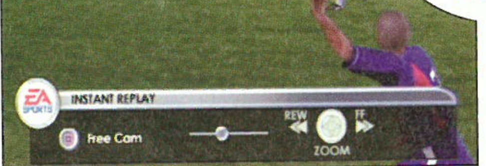


FIFA 2002







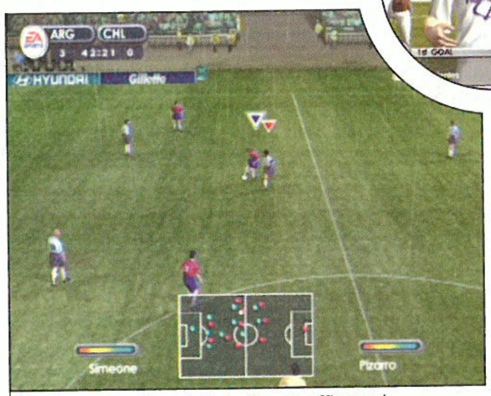


Les jeux de foot auront ma peau ! Depuis la rentrée, je ne fais quasiment que ça ! Maintenant, quand je me couche, j'ai des ballons ronds plein la cabeza... Le genre de truc qui peut rendre marteau n'importe qui !

La vie est faite de bonnes et de mauvaises surprises (de oui et de non, comme dirait Jean-Claude Van Damme). Le mois dernier, lorsque Electronic Arts est venu dans nos locaux pour nous présenter FIFA 2002 l'espace d'une heure, Willow et moi étions réellement emballés par les nouveautés de gameplay et la représentation graphique. Maintenant que nous avons une version entre « las manos » qui nous permet de jouer à volonté, on a pas mal déchanté. Comme quoi, une ou deux parties suffisent à se faire une idée, mais il faut bien plus que ça pour se rendre compte des défauts intrinsèques d'un jeu !

Le système d'appel de balle avec la trajectoire qui se dessine est une excellente idée !



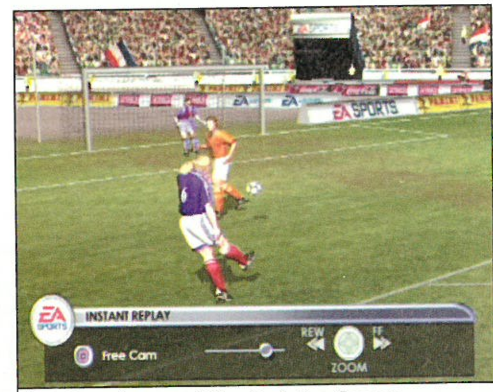


La protection de la balle est efficace !



Une réalisation qui tue !

En termes de réalisation, FIFA s'annonce exemplaire ! Tout est parfaitement détaillé, les graphismes sont somptueux et la mise en scène super spectaculaire. En fait, EA Sports a traité l'ambiance de ce FIFA comme s'il s'agissait de football américain. Toutes les cut-scenes sont dynamiques ! On retrouve des effets de bullet-time façon Matrix (ralentis), l'entrée sur le terrain des joueurs s'accompagne de mouvements de caméra nombreux et rapides. Le dynamisme se révèle excellent, et même sans être fan de ce genre d'approche (ce qui est mon cas), on rentre dedans tant la finesse et la clarté transparaissent. La modélisation des stades frôle la perfection, avec un public en vraie 3D, et non plus une simple texture plaquée sur les gradins comme c'est le cas d'autres jeux de sport. Même la pelouse possède un minuscule relief suffisamment prononcé pour simuler l'herbe au mieux ; on est loin du terrain synthétique du Monde des Bleus 2002. La polémique vient en fait de la modélisation des joueurs : même si, techniquement, elle s'avère la plus poussée des trois grandes simulations de foot testées ces deux derniers mois, une fois de plus, le côté grand spectacle de FIFA transforme les joueurs en d'imposants Monsieur Univers. Je suis d'accord, un footballeur n'est pas vraiment gringalet, mais là, il y a de l'abus ! Du coup, si Willow adore (ce qui peut ce comprendre, étant lui-même adepte de la « sculpture du corps »), le réalisme en prend un coup, et



Contrairement à Pro Evolution Soccer, tous les tirs se ressemblent.

fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	EA Sports
Genre	Football arcade
Nbre de joueurs	1 à 8
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Facile
Continues	Oui (910 Kb)
Nbre d'équipes	Plus de 300
Spécial	Dual Shock 2, Multitap
Existe sur	PC





Rien à dire, le niveau de la France est au top !

La vision du foot que possède FIFA ne plaira qu'aux habitués du grand spectacle

finalement, on a tendance à préférer les joueurs de Pro Evolution Soccer, plus « middle class ».

Mais un gameplay pauvre !

Depuis la nuit des temps, la série des FIFA a toujours représenté le jeu d'arcade type dans lequel la technique s'efface au profit du spectacle. Pour cette édition, EA a fait des efforts, en incluant de nouvelles idées franchement excellentes qui relancent le gameplay en lui donnant un aspect plus technique. La meilleure innovation vient des passes, désormais plus automatiques. À présent, on trouve une jauge pour tout : les passes à ras de terre, les transversales, les tirs, etc. Il faut savoir évaluer la distance et repérer un coéquipier en une fraction de seconde. Du coup, pour les passes en profondeur, il est nécessaire d'anticiper la trajectoire et d'envoyer la balle assez fort pour qu'elle arrive à l'autre joueur en pleine course. Ce dernier point m'amène à parler d'une autre idée, plutôt mortelle : lorsqu'on a la balle aux pieds et qu'un coéquipier se démarque, ce dernier fait un appel de balle en levant la main et la trajectoire de sa future course se dessine en pointillé sur le terrain ! Vraiment utile pour se créer de bonnes occases ! Enfin, tout cela concerne la théorie ; parlons maintenant des défauts.

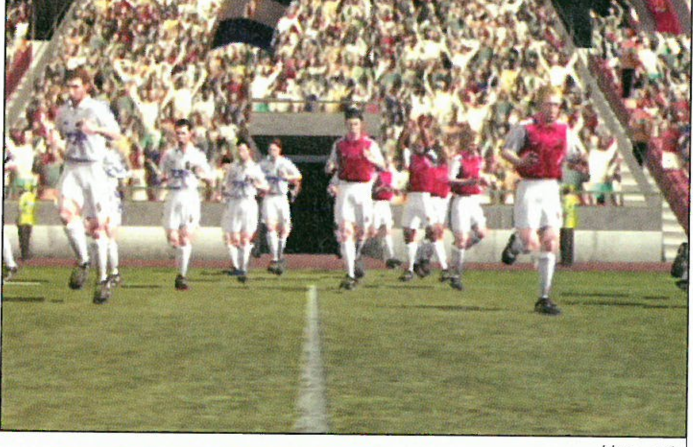
De toute évidence, pour que le système de l'appel de balle fonctionne, il faut nécessairement une I.A. qui tienne la route... ce qui est loin d'être le cas ici. Souvent on avance avec la balle en espérant qu'un joueur se démarque et parte vers l'avant ; seulement, il reste sur place et décide de se lancer bien trop tard pour être efficace. Et à votre avis, qu'apporte le manque d'I.A. des coéquipiers ? Ben finalement, on ne compte que sur soi-même et on tente de percer la défense avec un seul joueur. Le fameux syndrome FIFA ! C'est encore le cas dans cette version, surtout que l'I.A. des adversaires est plutôt pathétique. Ils se contentent de défendre une zone du terrain, et tant que l'on ne rentre pas dans leur carré virtuel, ils se contentent de bouger timidement. Conclusion, puisque quasiment rien ne nous empêche de dribbler toute la défense, on ne va pas se priver : c'est plus efficace que le jeu collectif. Un comble pour du foot ! J'ai oublié de vous parler de la jauge de sprint, suffisamment importante pour parcourir tout le terrain à fond les ballons et marquer (cela dit, on peut la paramétrer dans les options, mais les résultats ne sont pas flagrants) : cela déséquilibre totalement le gameplay !

La déception !

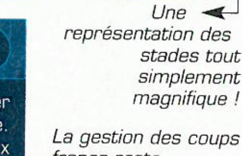
Dommage, on y croyait vraiment en lançant le jeu ! Finalement, on se rend compte que cela reste du FIFA de base, esthétiquement magnifique avec un habillage des plus fouillés, mais hélas doté d'une I.A. désastreuse et d'une absence flagrante de réelle technique de jeu. Les innovations sont éclipsées par des carences typiques des FIFA. Bilan : comme d'habitude, le jeu est à conseiller uniquement aux fanatiques d'arcade qui cherchent le plaisir immédiat et le grand spectacle, sans entraînement et sans avoir à fouiller les options. Les autres feront mieux de se tourner vers le Pro Evolution Soccer de Konami, nettement plus abouti en termes de « réalisme ».

Angel





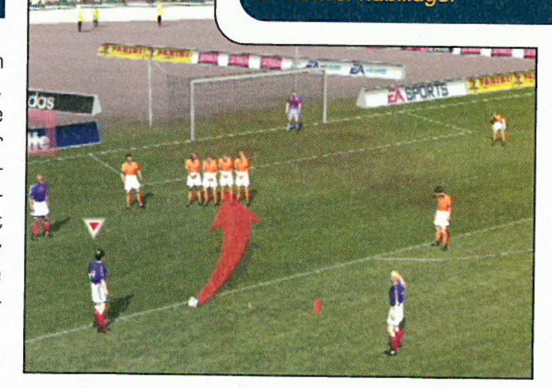
Une représentation des stades tout simplement magnifique !



Les joies de la licence

Grâce aux diverses licences, FIFA peut se targuer de posséder le nombre d'équipes le plus élevé. Toutes les équipes nationales et les principaux championnats sont présents avec les vrais noms des joueurs, les vrais maillots et même les sponsors. Idem pour les compétitions, qui permettent de jouer les Coupes du monde, d'Europe, diverses saisons, ainsi que d'autres modes à débloquer !

La gestion des coups francs reste identique à celle des précédents volets !



Notes

17 Technique
C'est beau et bien réalisé. Rien à dire, EA maîtrise parfaitement la motion capture et autres effets classieux.



18 Esthétique
Graphiquement magnifique, surtout au niveau des stades et du public !

16 Animation
Globalement bien réussies, mais pas assez nombreuses par rapport à Pro Evolution Soccer.



16 Maniabilité
C'est du FIFA, donc on connaît. Cela dit, les quelques innovations de gameplay s'annoncent excellentes !



17 Sons
Tout juste moyens, aussi bien pour la foule que pour les commentaires. À noter la très bonne B.O. signée Gorillaz !



14 Durée de vie
Beaucoup de compétitions, mais à deux, à long terme, on refait toujours les mêmes actions de jeu.



Plus
La réalisation.
La gestion des passes.



Moins
Encore trop bourrin.
L'I.A. lamentable.
Pas assez d'animations.



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

EA ne s'arrête pas là et prépare déjà une édition spéciale pour la Coupe du monde qui se déroulera l'année prochaine au Japon et en Corée du Sud. On espère qu'ils en profiteront pour corriger quelques défauts (au hasard l'I.A.). Autrement, je ne vois pas l'intérêt du même jeu avec un nouvel habillage.

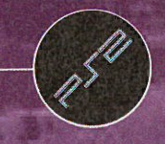
L'avis d'Angel

Malgré une réalisation impeccable et de bonnes idées de gameplay, le jeu souffre des mêmes travers habituels. Le manque d'I.A. et les facultés super boostées des footballeurs rendent le titre trop bourrin pour les pros. Encore une approche très américaine du foot signée EA !

L'avis de Willow

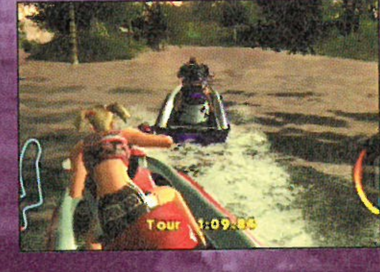
Quelle déception ! Les programmeurs font un effort pour trouver des idées de gameplay intéressantes, et parallèlement, ils oublient de corriger les défauts récurrents de la série (satané turbo). Au final, on se retrouve avec un FIFA de plus, visuellement magnifique mais toujours aussi bourrin. Bof.

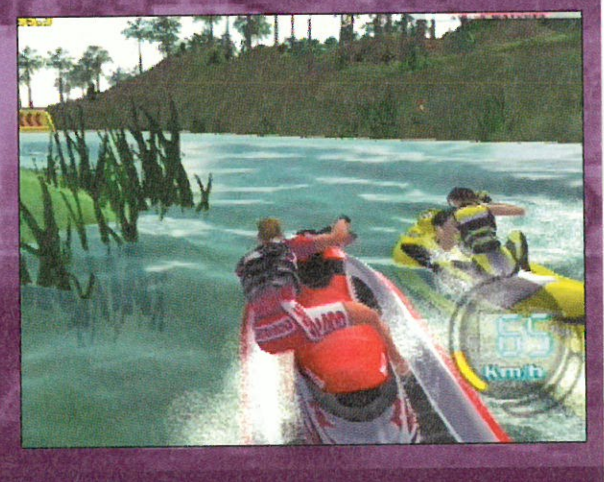
Machine **PlayStation 2** Genre **Course de Sea-Doo**



Splashdown







On vous chauffe depuis quelques mois avec ce très joli jeu de jet-ski, et voilà finalement le test ! Le splendide Wave Race Blue Storm sur GameCube a-t-il fait retomber la pression ? Peut-être un peu, oui...

C'est le mois du jet-ski ! Allez savoir pourquoi, mais tous les éditeurs s'y mettent : Nintendo avait amorcé la tendance il y a 5 ans avec Wave Race, dont la suite sur GameCube est testée dans nos Zooms Japon ce mois-ci ; ensuite, Eidos nous a présenté sa vision de la discipline avec une première version jouable de Jet-Ski Riders, que vous retrouverez également ce mois-ci dans notre rubrique News Made in Europe... And now, ladies and gentlemen, voici finalement le test de Splashdown, le fameux jeu de jet-ski d'Infogrames, dont nous vous parlons de manière plutôt élogieuse depuis quelques mois maintenant ! Par rapport à Wave Race, l'originalité de ce titre est de proposer un tout autre type de jet. En effet, vous ne piloterez pas ici des engins à bras articulés, mais des trucs plus confortables, avec une vraie selle et un petit guidon. Bombardier, la marque dominante sur le marché de ce que l'on appelle plus communément les « scooters de mers », propose ainsi toute une gamme nommée « Sea-Doo ». Infogrames ayant récupéré la licence, vous retrouverez donc dans Splashdown tout un tas de modèles existants (Sea-Doo XP, Sea-Doo RX, Sea-Doo SPX, etc.).



L'un des rares endroits du jeu où vous pourrez rencontrer une vague... dont vous sentirez à peine le mouvement. Rien à voir avec Wave Race !

Ouais, plutôt « splashifiant » tout ça...

Bon d'accord, rentrons sans plus tarder dans le vif du sujet. Autant dire qu'à l'époque des premiers contacts avec le jeu (cf. nos reportages et news des derniers mois), nous avions été conquis par les différentes qualités de Splashdown, et notamment par son aspect visuel... Je vous invite à jeter un œil aux photos qui ornent ces deux pages : pas mal, hein ? En fait, le truc le plus impressionnant reste sans conteste le rendu photo-réaliste de la flotte... La vache, c'est juste du jamais vu ! Et encore, vous ne pouvez pas admirer le résultat en mouvement : l'effet est saisissant. Tous ces petits clapotis et la brillance du soleil qui s'y reflète confèrent à l'ensemble une touche de réalisme franchement exceptionnelle. En plus, les différents jet-skis présents sur le circuit laissent derrière eux un sillon tout aussi réussi, avec un peu de relief et beaucoup d'écume... Le résultat final est vraiment magnifique ! Un point qui doit faire la fierté des développeurs et qui aura permis au jeu de faire beaucoup parler de lui. Sinon, pour le reste de la réalisation, même si le jeu manque un peu de pêche dans les couleurs (un problème malheureusement récurrent sur PS2), ça reste plutôt bien foutu. Les décors sont plus ou moins complexes, plus ou moins jolis aussi, la modélisation d'assez bonne facture et le moteur 3D tourne à la perfection, sans ralentissements et avec juste un tout petit peu de clipping de temps en temps (c'est très rare, attention). Bref, impossible d'attaquer Splashdown sur son esthétique qui, bien que très différente et un peu plus terne que celle de Wave Race, reste franchement le point fort du jeu. Un régal pour les mirettes.

Mais encore ?

Oui, effectivement, après cette bonne baffe visuelle, on se dit qu'il est temps de se pencher plus en profondeur sur le jeu... Alors commençons par la gestion des modèles physiques. Tout d'abord, il faut savoir que le jet se comporte plutôt bien par rapport à la flotte, qu'on « sent » parfaitement. L'inertie est réaliste, mais un poil exagérée (sûrement dans un souci de rendre le gameplay plus fun), avec notamment une gravité lunaire qui vous fait rester super longtemps en l'air et vous permet de faire des backflips après avoir plongé votre engin sous l'eau. En

fiche technique

Éditeur	Infogrames
Développeur	Rainbow Studios
Genre	Courses de Sea-Doo
Nbre de joueurs	1 ou 2 simultanément
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de circuits	21
Spécial	Son en Dolby Pro Logic
Existe sur	Rien d'autre





Le rendu photo-réaliste de la flotte est vraiment impressionnant.

Kékiya dans ton jeu ?

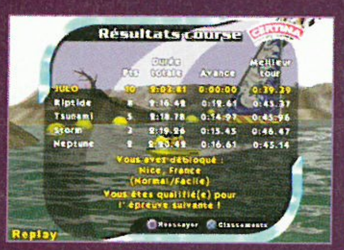
Côté durée de vie intrinsèque, sorti du fait qu'on peut rapidement se lasser de la mollesse de la jouabilité, il faut bien avouer qu'il y a de quoi faire ! Contrairement à Wave Race, le mode Championnat est divisé en trois parties (Facile, Moyen et Difficile), proposant à chaque fois de 12 à 20 courses ! Pour débloquer toutes les pistes, tous les riders et tous les costumes, il faudra en plus finir le jeu avec plusieurs personnages. Contrairement à Wave Race encore, il est possible de participer à des courses sans passer par le mode Championnat. Le mode Deux Joueurs, enfin, tourne très bien et propose aux deux joueurs humains d'affronter trois autres pilotes dirigés par la machine. En bref, c'est du complet de chez complet.



De temps en temps pendant le championnat, de nouveaux pilotes vous lanceront des défis. C'est en gagnant que vous remporterez de nouveaux pilotes jouables dans tous les modes.



Chaque personnage possède sa propre séquence de fin dans le championnat. Pour tout débloquer, il faudra ainsi finir le jeu plusieurs fois et dans plusieurs modes de difficulté.



En progressant dans le championnat, vous débloquerez progressivement de nouveaux circuits.



En dehors des free runs et des time trials, un mode survival vous propose de ramasser des bouées pour gonfler le chrono.

Le système de jeu est à peu près le même que dans Wave Race : votre jauge de performance (à droite du compteur) augmente si vous passez correctement une bouée ou si vous validez un trick.



Vis-à-vis de la concurrence, Splashdown souffre finalement d'un cruel manque de sensations



Les courses, plutôt originales, vous obligent souvent à faire des sauts gigantesques.

course, il est possible de pencher votre rider en arrière pour gagner de la vitesse ou au contraire de répartir le poids en avant pour planter le bec et prendre des virages plus serrés. Les différents mouvements de votre engin sont « smooth » et le jeu est franchement agréable à prendre en main... mais malheureusement pas super longtemps ! Vous trouverez vite le jeu trop mou et la jouabilité trop peu subtile. Pourquoi donc vous faire part de ce défaut simplement pour le test, après tant de Reportages et de News élogieuses, me direz-vous ? Eh bien simplement parce qu'entre-temps, un certain Wave Race Blue Storm nous a complètement scotchés, à la rédaction ! Le titre de Nintendo propose en effet un gameplay tellement plus nerveux, subtil et trippant, que Splashdown a pris immédiatement un coup de vieux... C'est triste pour un jeu qui sort à peine (certes sur une autre console), mais impossible de nier l'évidence : le titre d'Infogrames part avec un gros handicap ! Le problème est simple comme bonjour et il provient ironiquement de la gestion de l'eau... On ne s'en rend compte qu'après avoir tourné sur quelques circuits, mais cette flotte si bien rendue visuellement ne propose pas (ou très peu) de vagues ! En outre, la gestion physique entre l'élément liquide et le jet, dans le cas où l'on rencontre l'une des rares vagues en question, est d'une pauvreté vraiment lassante... En cinq mots comme en cent : ça manque grave de sensations ! Le côté désespérément plat des courses rend la conduite basique et lassante. Mais où est le « Splash » de Splashdown ?

Dommage

Oui, dommage, car en dehors de ces défauts, le jeu est bourré de qualités. Les pistes sont nombreuses, pour la plupart très originales et bien conçues, la durée de vie et les modes de jeu sûrement plus intéressants que dans Wave Race Blue Storm, justement... Il manque seulement l'essentiel, certes, mais on tire tout de même pas mal de plaisir à faire la course contre les concurrents (euh, sauf en mode Easy peut-être), à découvrir les nouveaux circuits et à tout débloquer pour le mode Arcade. Et puis, vous n'avez pas forcément la chance d'avoir une PlayStation 2 et une GameCube, alors... laissez-vous tenter si la discipline vous intéresse et si vous ne comptez pas craquer pour la nouvelle console de Nintendo.

Julo

Notes

15 **Technique**
L'eau a beau être jolie, elle ne propose quasiment pas de vagues ni de variations physiques sur le jet !



Esthétique
Couleurs un peu ternes, mais environnements plutôt jolis et rendu de l'eau juste magnifique !



Animation
Tout tourne assez bien. Aucun ralentissement, même à deux. Tricks assez mal animés.



Maniabilité
On assimile rapidement les contrôles du jet, qui restent moyennement intéressants et offrent peu de sensations.



Sons
Musique de teenager américain assez pêchue, bruitages convaincants. Son en Dolby Pro Logic.



Durée de vie
21 pistes, 3 championnats à faire et à refaire, mode Deux Joueurs... Dommage que les sensations manquent.


Plus
Le magnifique rendu de la flotte. La taille, le nombre et l'originalité de certains circuits.


Moins
Pas (ou si peu) de vagues ! Manque de sensations, un peu trop mou.

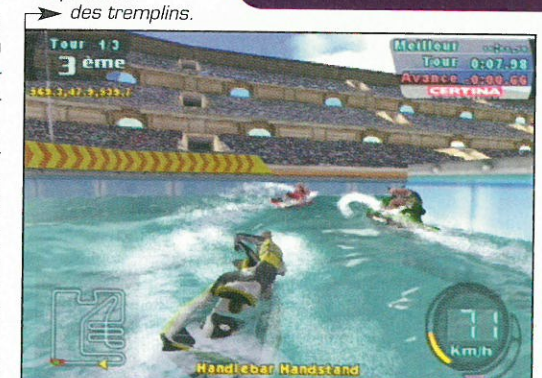


Note d'intérêt

Plus loin...

Rainbow Studios n'en est pas à son premier essai sur PlayStation 2, puisqu'on leur doit également le très sympatoche ATV Offroad Fury. Cette équipe basée à Phoenix, en Arizona, a également pas mal brillé avec sa série Motocross Madness, bien connue et appréciée des joueurs sur PC.

Les courses en indoor sont assez originales, puisqu'il faut souvent passer d'un bassin à un autre en empruntant des tremplins.

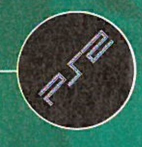


L'avis de Julo

...as de chance pour Infogrames, Splashdown arrive juste au mauvais moment... ...omparé à Wave Race Blue Storm, y a vraiment pas photo ! Sans vraies vagues, ...es sensations manquent cruellement à l'appel. Dommage, elles auraient pu faire ...u jeu une vraie bombe ludique, tant le reste du développement a été soigné.

L'avis de Willow

Difficile d'accrocher après avoir goûté aux joies nautiques de Wave Race sur GameCube. Si les développeurs ont réussi un petit exploit en créant un rendu aquatique photo-réaliste, la gravité lunaire des Sea-Doo gâche clairement les sensations. En définitive, un jeu de course sympa, mais pas aussi indispensable qu'on l'aurait souhaité.





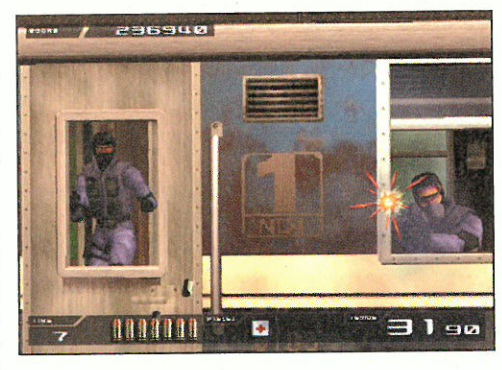




Time Crisis 2

Pour ce second épisode de Time Crisis, ce n'est pas un seul espion que l'on accueille mais deux. On les surnomme les « frères pétards sauveurs de l'humanité ». Rien que ça.

Les jeux vidéo sont remplis de détraqués en tout genre dont les seules ambitions consistent à devenir les maîtres du monde ou à faire péter la planète entière. Dans notre cas, c'est plutôt la seconde configuration qui nous concerne. En effet, un gros fanatique (adepte du bazooka à ses heures perdues) décide de faire main basse sur un puissant satellite à guidage laser pour combler le manque affectif freudien de ses parents. Bien évidemment, tels des justiciers à deux euros, vous et votre pote (l'ordinateur ou, au besoin, un collègue humanoïde !) allez avoir du pain « spiritique » sur la planche, en tentant d'en découdre avec le malade de service par la simple force de vos index. Après un bref check-up chez l'oculiste et le kiné, vous voilà donc fin prêt à truffer de gros sel les truands de service. C'est un voyage périlleux de trois stages qui vous attend, avec à la clé une myriade de gonzesses reconnaissantes ou une belle épitaphe extraite des meilleures brèves de comptoir de Jean Carmet sur votre pierre tombale !







fiche technique

Éditeur	Namco/Sony C.E.E.
Développeur	Namco
Genre	Shoot au flingue
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Moyenne
Continues	4
Nbre de stages	3
Spécial	Nécessite le G-Con 2 !
Existe sur	Arcade

Nouvelle console, nouveau gun !

Les petits malins qui comptent ressortir leur vieux G-Con PSone de leurs armoires poussiéreuses vont sûrement choper une attaque cardiaque en apprenant qu'il n'est hélas plus compatible avec la PS2. Effectivement, il va falloir se procurer pour une certaine somme de « keuss » le dernier modèle baptisé judicieusement G-Con 2, pour pouvoir s'adonner aux plaisirs du tir virtuel sur la 128 bits de Sony. Cependant, derrière ce coup d'éclat économique se cache un produit aux contours furieusement préhensiles et surtout plus précis. Grâce à sa prise vidéo cumulée à son port USB, il garantit au périphérique un taux de transfert de données plus rapide avec la console, ce qui explique sa précision diabolique de calibrage et sa rapidité d'interaction. De plus, une nouvelle touche qui vous permet d'utiliser une fonction annexe (ici, c'est recharger et se cacher) avec beaucoup d'ergonomie fait son apparition en dessous de la crosse du pistolet. En substance, il va être difficile dorénavant de prétexter la défaillance du gun pour masquer son incompétence !

Trois stages, trois couleurs

Trois niveaux, c'est peu, mais en comptant en termes de sous-niveaux, on se retrouve avec une petite dizaine de stages. Les environnements changent régulièrement de background, avec des paysages de villages ruraux, de bord de lac, de forêt, de chemin de fer ou encore de complexe d'usines. L'action est très concentrée et nous met sur le qui-vive de façon perpétuelle. Comme dans le précédent volet, il existe une axiomatisation des dangers qui obéit à un système visuel de couleurs. Les scélérats en rouge (ils tirent comme des dieux !) représentent les cibles les plus dures à abattre. À l'inverse, les lascars en bleu ont des chances de vous blesser après plusieurs tentatives de shoot seulement. Entre ces deux classes de perso, se trouvent les racailles jaunes, qui jouissent de capacités moyennes. En cas de péril immédiat (roquettes, éléments du décor meurtriers, balles...), une indication en forme d'étoile rouge vous signale qu'il est temps de se planquer. Bref, il va falloir apprendre à réagir en un éclair à des stimuli colo-



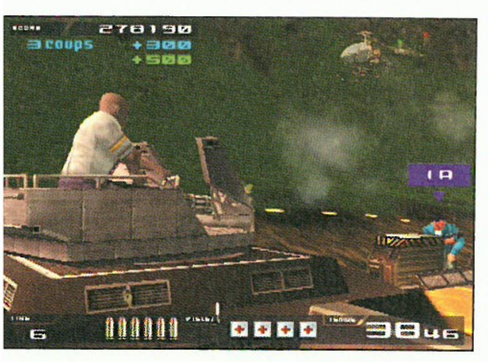
Des malotrus vous poursuivent en hors-bord !

rés, pour pouvoir se sortir des diverses embûches que vous réserve l'humeur de la balistique. Un jeu d'enfant... hum.

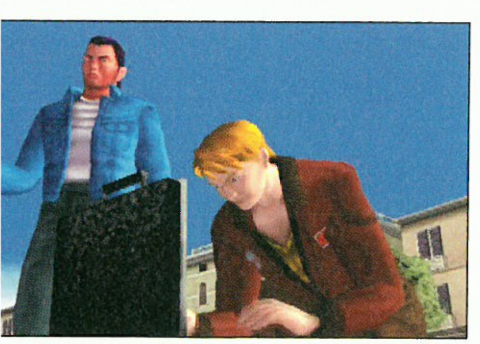
Plus en détail

Sachez aussi qu'il est possible, dans le feu de l'action, de récolter de nouvelles armes, comme la mitrailleuse, ou d'utiliser le décor à son avantage pour éliminer plus promptement vos assaillants. Cela peut être un camion qui contient des substances explosives ou des obstacles à détruire pour améliorer son champ de tir. En ce qui concerne la gestion de votre second partenaire par l'ordinateur en configuration solo, prenez garde à ne pas faire de bavures, sous peine de se coltiner des points de malus. Il en va de même pour la femme que vous devez sauver des griffes du facho du soft, qui n'hésitera pas d'ailleurs à l'exhiber façon bouclier humain. Graphiquement plus « zoli » que la mouture en borne d'arcade, Time Crisis 2 bénéficie de textures plus travaillées. Les mouvements de caméra subjective s'avèrent très dynamiques et apportent une énorme pêche au gun-fight. D'autant plus que les terroristes courent dans tous les sens sur l'écran sans que le jeu rame, avec un instinct de conservation fort développé. Vous l'aurez compris, malgré son nombre limité de niveaux, TC2 entretient avec brio la montée d'adrénaline. Avec ses 4 crédits (négociables à la hausse en gagnant des points !), il constitue un challenge difficile à la hauteur des spécialistes de la gâchette. Sans parler de la présence de tonnes d'options de jeu (Arcade, Épreuves, Time Attack, One Player Double Gun pour tirer avec 2 flingues à la sauce John Woo...) qui font de lui l'un des titres les plus complets du genre. Un grand moment de Saint-Barthélemy virtuel !

Kendy



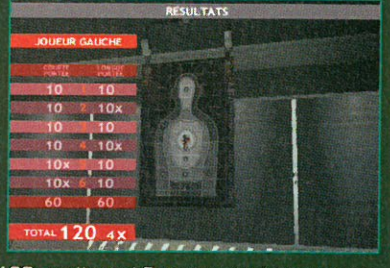
Ce boss très subtil utilise un canon antiaérien !





Des mini-jeux qui mettront vos capacités à rude épreuve !

Du tir de performance !



En sus de la classique section arcade, le soft possède des épreuves bonus aux propriétés captivantes ! Pour tout vous dire, on a passé notre temps à essayer de réaliser des records avec Batman (alias Angel), Willow et Mister Brown. Ainsi, pour le challenge de précision-rapidité, c'est la chauve-souris qui a accompli la meilleure performance avec un chrono de 5 secondes 180 centièmes ! Pour ma part (sans me vanter, arf !), en joute de tirs successifs, j'ai effectué 75 One Shot (une balle pour chaque cible !) sur des objectifs mouvants ! Quant à Monsieur Marron (le roi du Famas à l'armée !), mauvaise nouvelle : je viens de réduire en cendres son score de 118 en accomplissant un perfect de 120 sur le tir à longue distance ! Bref, les mini-jeux sont vraiment fédérateurs et proposent de réelles difficultés, basées sur la précision et la rapidité de jugement. Une fois que l'on est lancé entre potes, difficile d'en sortir ! Comme quoi, nous aussi, quelque part, nous sommes des super rednecks !



Dans son satellite, le boss final vous mènera la vie dure !



Notes

17 **Technique**
Le jeu est entièrement en 3D d'excellente qualité. Dommage que les cinématiques soient trop compressées.

17 **Esthétique**
Les truands font penser à des SWAT de couleurs variées. C'est la classe !



18 **Animation**
Ça bouge dans tous les sens. Les scélérats effectuent des roulades, courent, se suspendent à des cordes...



19 **Maniabilité**
Grâce au G-Con 2, c'est la précision assurée !!!



16 **Sons**
Rien d'inoubliable. Les bruitages et les cris dynamisent bien l'action, mais ça reste classique.



16 **Durée de vie**
Le mode Story se termine assez rapidement. Heureusement, on revient souvent sur les mini-épreuves !



Plus
De l'action intense. Des mini-jeux hypnotiques. Un jeu entièrement en français !



Moins
Trois stages seulement. Il faut acheter un G-Con 2... ...voire un second G-Con 2.



8/10 **Note d'intérêt**

Plus loin...

Namco prépare en ce moment une nouvelle conversion de jeu de tir issue de l'arcade pour la PS2. Le soft se nomme Vampire Night et nécessitera bien entendu le fameux G-Con 2. L'univers se voudra assez proche du House of the Dead de Sega, puisqu'il sera question de créatures infernales et de chasseurs de monstres. Le titre devrait sortir au mois de novembre au Japon, et un peu plus tard en Europe.

L'avis de Kendy

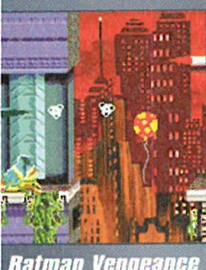
Malgré son nombre de stages restreint, il faut avouer que l'adrénaline est là, et le plaisir de jeu aussi. Le G-Con 2 répond avec précision, contrairement à l'ancien modèle, et trucider du scélérat en 3D procure un véritable sentiment de satisfaction. Dommage que le prix de l'ensemble soit cher...

L'avis de Gollum

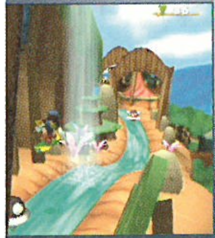
J'ai récemment fini Time Crisis 2 en arcade. Vingt minutes top chrono. Aujourd'hui, sur PS2, me revoici devant ce titre, ma foi fort sympathique : les graphismes ont été sensiblement améliorés, le GunCon 2 est ultra-précis... et la durée de vie est toujours aussi supra pourrie. Un défouloir de bourgeois, en somme...

Toutes les sorties européennes

Encore une profusion de jeux en ces mois d'octobre et novembre 2001, dans notre super rubrique enviée de tous ! Et dans laquelle vous y retrouverez tous les softs sortis ou à venir, sur vos machines favorites. De la PSone à la GBA, en passant par la Dreamcast, la Nintendo 64 et la PlayStation 2. Des titres pour la plupart assez moyens, mais dans le lot, vous trouverez bien quelques bons petits jeux ! Si vous n'avez rien compris à ce que l'on vient d'écrire, c'est normal, on est tous super crevés et on n'a qu'une seule envie, là, tout de suite, c'est d'aller dormir fissa une bonne vingtaine d'heures ! Ça épuise les jeux vidéo !



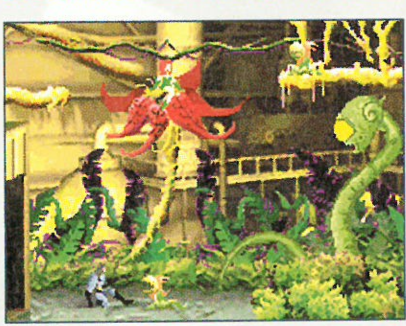
Batman Vengeance



Klonoa 2

Batman Vengeance





Savez-vous quel nom figure sur la carte orange de Batman ? Réponse : Bruce Wayne. Une question super chiadée qui a été posée lors d'une émission du Burger Quiz, d'Alain Chabat. Mais revenons au jeu d'Ubi Soft. Dans ce Bat-titre de plate-forme/baston ultra-conventionnel, vous incarnez bien évidemment l'idole des gothiques, dont la Bat-tâche redondante distraira cependant les joueurs adeptes de Bat-actions frénétiques. Niveau possibilités, la chauve-souris possédera plus d'un tour dans son Bat-sac pour contrer ses adversaires, grâce à ses Bat-projectiles et son Bat-kit de santé. Ici, point la peine de réfléchir. La progression est naturelle et ne requiert aucune faculté intellectuelle particulière. Cela étant dit, Batman Vengeance demeure un bon moyen de délassement comme les hardcore gamers les affectionnent.

Kendy

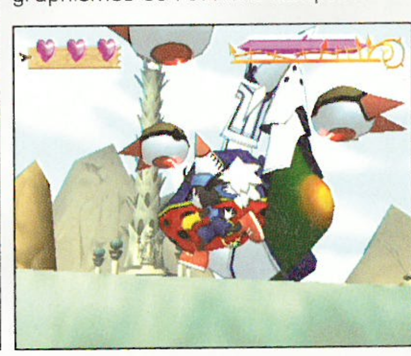


7 — *Éditeur* : **Ubi Soft** — *Machine* : **Game Boy Advance**

Klonoa 2



Klonoa 2 est un titre simple, mignon, jouable et attachant. Ces compliments ne sont pas gratuits et servent un titre doté effectivement de grandes qualités. D'abord, et je crois que c'est une première pour un jeu Namco, Klonoa 2 propose une option 50/60 Hz bien venue. Enfin ! Lors de certaines scènes, vous pourrez même profiter d'un son en Dolby Digital 5.1. En ce qui concerne le jeu lui-même, K2 reste classique. Seuls deux boutons servent, pour le tir et le saut. Cela ne limite cependant en rien le gameplay, et surtout pas le plaisir que l'on éprouve à y jouer. Les graphismes se révèlent somptueux et







enchanteront certainement le jeune public. Ici, même les méchants ont une tête sympathique, et le moindre acte de « violence » est édulcoré par des grimaces, des petits cris rigolos... Et puis, n'oublions pas les séquences à dos d'oiseau, ou encore en surf, qui apportent un peu de renouveau. Bref, j'avoue avoir beaucoup de tendresse pour ce titre et je suis ravi de la qualité de son adaptation. Voilà un jeu de plate-forme de grande qualité, que les fans du genre ne peuvent décemment pas laisser passer. Bravo Namco !

Chris



8 — *Éditeur* : **Namco** — *Machine* : **PlayStation 2**

Castlevania Chronicles

Castlevania Chronicles, c'est le Castlevania de 1993 (version X68000), accompagné ici d'une ersion « Advanced », légèrement rema- iée graphiquement. Les musiques ont té réorchestrées, mais dans l'ensemble, ɜs deux Castlevania ici présents se res- emblent furieusement. Au programme onc, des coups de fouet à gogo et des ıonstres en tout genre, de la chauve- ouris au squelette, en passant par le riffon ou le golem. Ici, rien que du très lassique, avec de la bonne jouabilité d'an- ɜn qui ne pardonne rien (sauts au milli- ıètre) et des animations en quatre ou inq étapes, vu qu'il y a huit ans, on ne 'embarrassait pas de fioritures. À la fin e chaque niveau se trouvent bien évi- emment des boss (le dragon, le magi- ien...), et il faudra compter sur votre extérité et vos armes secondaires (eau énite, couteau, hache...) pour vous en ortir. Bref, les fans absolus seront ravis, ıais la grande majorité d'entre vous 'aura sans doute pas envie de se replon- er dans ce jeu qui procure des sensa- ɔns que l'on avait déjà presque oubliées...

Chris





FIFA 2002

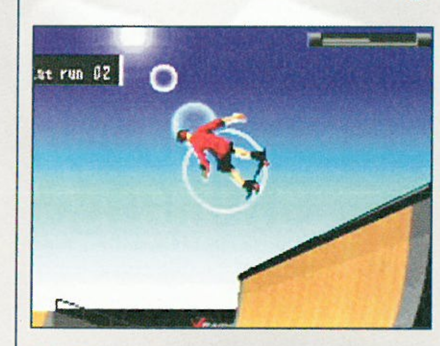
Pour la version PSone de FIFA, EA ne s'est pas trop compliqué la vie. Même pour de la 32 bits, s graphismes sont moyens, le frame- ate et les animations pas géniaux. En it, techniquement, il s'agit d'une régres- on par rapport à l'édition 2001 ! Le yle de jeu reste tout de même fidèle à ɔn habitude : du gros bourrin ! La cir- ulation de la balle se limite à faire une asse, parcourir quelques mètres, refaire une passe, etc., jusqu'à la surface de réparation où l'on balance un gros botard ! Cela dit, chose étonnante, on ne peut pas remonter tout le terrain avec un joueur comme dans la version PS2. On s'ennuie quand même très rapidement. Plus que jamais, préférez ISS Pro Evolution 2 sur cette machine !



Angel



ESPN X Games Skateboarding



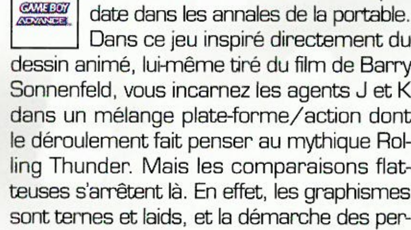
Autant le dire tout de suite : ce jeu se prend une claque monumentale de la part des aventures urbaines de Tony Hawk. Bien que son habillage soit fort sympathique (présentation des personnages en fausse 3D bitmap et courtes vidéos), graphiquement, les développeurs ont opté pour un choix esthétique assez étrange. En effet, les skateurs ressemblent à de grandes poupées vaudou inspirées par la gestuelle automate ! Pourtant, le soft utilise la licence des véritables adeptes de la discipline (Ueda, Burnquist, Senn...) qui seront d'ailleurs difficiles à reconnaître de visu ! Mais les défauts ne s'arrêtent pas là : les protagonistes glissent en permanence sans utiliser leur pied d'appel, les différentes vues caméra (de haut pour les déplacements, de côté pour les tricks) viennent incessamment casser la continuité des runs, les figures spectaculaires se limitent aux rotations... Bref, les amateurs éclairés de glisse se sentiront profondément spoliés par ce petit produit sans envergure.

Kendy





Men In Black 2



Men In Black 2 sur GBA ne fera pas date dans les annales de la portable. Dans ce jeu inspiré directement du dessin animé, lui-même tiré du film de Barry Sonnenfeld, vous incarnez les agents J et K dans un mélange plate-forme/action dont le déroulement fait penser au mythique Rolling Thunder. Mais les comparaisons flatteuses s'arrêtent là. En effet, les graphismes sont ternes et laids, et la démarche des personnages digne des protagonistes du film *La Cage aux Folles*. Les parties consistent à éradiquer les méchants Aliens en utilisant différentes armes plus ou moins puissantes que vous glanerez sur votre chemin. Les MIB peuvent escalader certaines surfaces, effectuer des roulades et défoncer quelques murs pour créer des passages improvisés, mais jamais ne vous procureront une once de jouissance ludique. De plus, les musiques sont insupportables et l'intérêt de jeu inexistant. Les Men In Black, on les préfère de loin dans les épisodes des *X-Files* ou dans les miradors de l'Area 51 !

Kendy



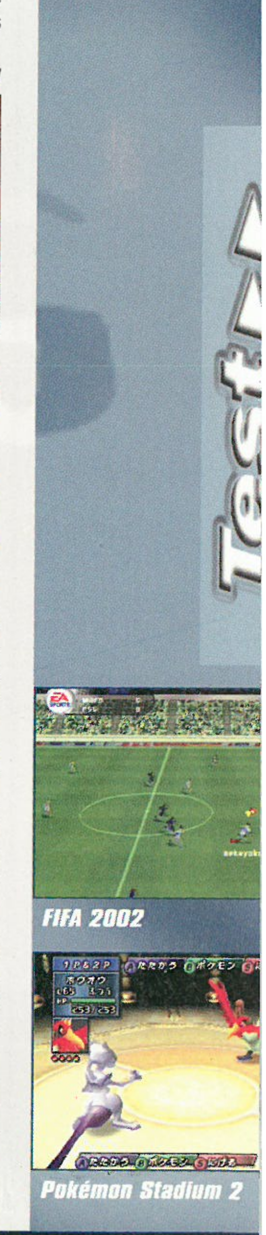


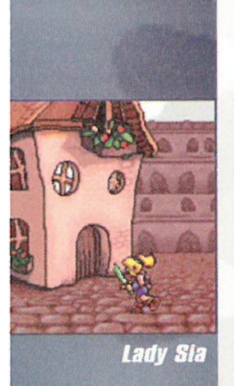
Pokémon Stadium 2

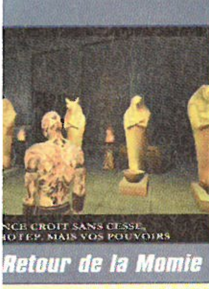
La nouvelle version de Pokémon Stadium arrive dans sa traduction française. Compatible avec les nouveaux jeux Or, Argent et le futur Crystal qui devrait arriver à Noël, cette cartouche bicolore vous permettra enfin de transférer vos nouvelles créatures sur la N64, afin de les stocker et de les classer plus facilement. Il vous sera en revanche impossible de transférer vos monstres sur la cartouche Game Boy d'un pote qui n'aurait pas attrapé plus de 150 Pokémon. Une manière de limiter les trafics de cartouches et donc de forcer les gens à jouer. Les mini-jeux, toujours aussi efficaces lors des interminables réunions de famille, ainsi que les tournois, dans lesquels vous pourrez obtenir des Pokémon aux attaques inédites en Trophée, parachèvent ce tableau bien complet et bien copieux. Un excellent complément aux jeux Game Boy, quoi qu'en pensent ceux qui détestent l'effet de mode Pokémon.

Greg

8
Éditeur : Nintendo
Machine : Nintendo 64




Lady Sia



Retour de la Momie


Lotus Challenge

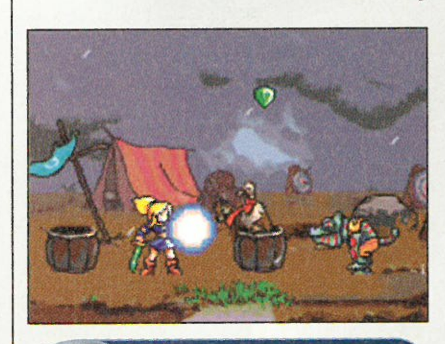

Motor Mayhem

Lady Sia

GAME BOY ADVANCE

Élaboré par un petit studio basé à Paris, Lady Sia est un jeu d'aventure/plate-forme dans lequel vous devez délivrer vos congénères des griffes d'un despote. Doté de graphismes au design très discutable, le soft arbore un style très proche du manga francisé raté (dans tous les fanzines des collèges du coin). La seule originalité esthétique provient de l'uniformisation du background, qui donne l'impression de jouer dans un univers de dessin animé. Ce constat passé, il faut avouer que Lady Sia s'avère tout de même un tantinet amusant, bien qu'il ne propose rien de révolutionnaire dans son concept : vous dirigez une sorte de guerrière « blondasse » qui peut assener des coups d'épée et balancer des projectiles d'énergie sur ses adversaires. Très prononcé sur l'action et la progression en promontoires, le soft possède un petit quelque chose de séduction qui pourra accrocher certains joueurs. Malheureusement, cette attraction ne semble pas agir sur moi. Sûrement à cause de l'arrière-goût d'amateurisme qui se dégage de sa réalisation.

Kendy





Le Retour de la Momie

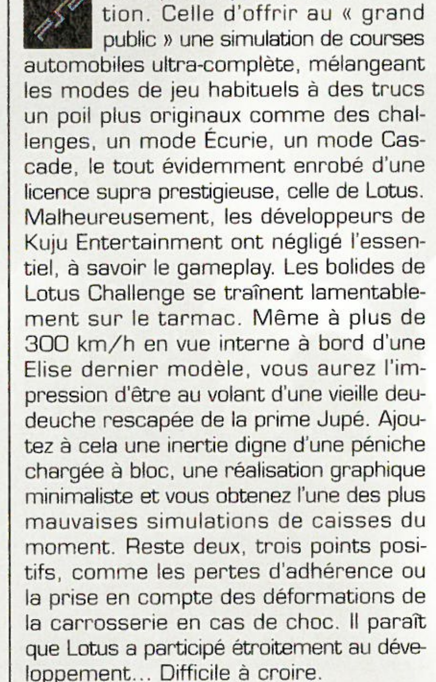


Malgré des moyens humains et financiers démesurés, Vivendi Universal s'est lamentablement planté sur cette licence. Le Retour de la Momie tourne en effet à vide dès les premières minutes qui suivent la mise en route de la console : non seulement ce jeu d'action ne propose rien de nouveau et de palpitant aux joueurs (un mix de beat'em up et d'exploration des plus banals), mais en plus, la réalisation donne la curieuse impression de jouer à une production PSone de bas étage : textures pouilleuses, animations péraves, gameplay poussif... Une vraie calamité pas vraiment ludique, qui, par certains aspects, fait beaucoup penser au Cinquième Élément de Kalisto. Bonjour la référence ! Sincèrement, pouvait-on tirer quelque chose de valable en adaptant sur console l'un des films américains les plus mauvais de l'année (un vrai navet cosmique !) ? En confiant le développement à Blitz Games (Chicken Run), Vivendi Universal aurait pu miser sur le bon cheval. Ce ne fut pas le cas. Souhaitons que les prochaines licences cinématographiques de l'éditeur (The Thing, notamment) soient exploitées avec plus de sérieux et de talent.

Willow

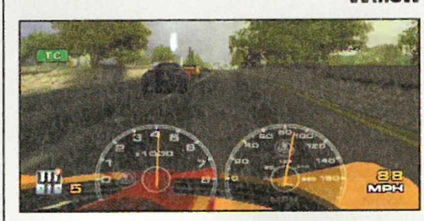


Lotus Challenge



Au départ, il y a une bonne intention. Celle d'offrir au « grand public » une simulation de courses automobiles ultra-complète, mélangeant les modes de jeu habituels à des trucs un poil plus originaux comme des challenges, un mode Écurie, un mode Cascade, le tout évidemment enrobé d'une licence supra prestigieuse, celle de Lotus. Malheureusement, les développeurs de Kuju Entertainment ont négligé l'essentiel, à savoir le gameplay. Les bolides de Lotus Challenge se traînent lamentablement sur le tarmac. Même à plus de 300 km/h en vue interne à bord d'une Elise dernier modèle, vous aurez l'impression d'être au volant d'une vieille deudeuche rescapée de la prime Jupé. Ajoutez à cela une inertie digne d'une péniche chargée à bloc, une réalisation graphique minimaliste et vous obtenez l'une des plus mauvaises simulations de caisses du moment. Reste deux, trois points positifs, comme les pertes d'adhérence ou la prise en compte des déformations de la carrosserie en cas de choc. Il paraît que Lotus a participé étroitement au développement... Difficile à croire.

Willow





4 — Éditeur : Virgin Interactive — Machine : PlayStation 2

Motor Mayhem

Infogrames, en panne d'inspiration ces derniers temps, verse dans le jeu ultra-bourrin avec Motor Mayhem. À l'instar des Quake-like, ce titre met en scène des véhicules de combat pour des duels tous azimuts (Deathmatch, Elimination...), jusqu'à ce qu'un des acteurs réalise le maximum de « kills ». Au volant d'un des 8 engins disponibles, de nombreuses armes (laser, missiles, mines...) seront à récolter, pour des destructions massives dans des arènes variées. Bien que la maniabilité ne soit pas le point fort de ce titre, on se prend vite au jeu et on shoote ses adversaires, pour devenir le plus gros bourrin de la ligue. Motor Mayhem est un jeu doté d'un bon moteur, mais comme d'habitude dans cette catégorie, l'intérêt fait défaut. On se lasse très rapidement et on s'aperçoit qu'on a claqué 399 F pour pas grand-chose. Si vous êtes fan du genre, je vous conseillerais d'attendre la sortie de Twisted Metal Black.

Mister Brown

5 — Éditeur : Infogrames — Machine : PlayStation 2

Spyro Season of Ice

GAME BOY ADVANCE

Spyro le Dragon vient connaître un second « souffle » rafraîchissant sur GBA. On retrouve exactement les mêmes principes et sensations de jeu que sur PSone, avec des gemmes à débusquer pour ouvrir des stages, et des amis à délivrer. Bref, si vous adorez la recherche et l'action, ce titre est fait pour vous. Le soft se déroule en 3D isométrique « vue de haut » et propose une prise en main irréprochable. À l'instar des précédents volets sur console de salon, Spyro est capable de planer, charger ses adversaires et cracher ses classiques flammes de l'enfer. Doté d'une réalisation somptueuse, le titre satisfera en particulier les jeunes joueurs adeptes de challenges aisés et d'univers féerique peuplé de monstres mignons. Les filles aussi devraient logiquement craquer.

Kendy



8 — Éditeur : Vivendi Universal — Machine : Game Boy Advance

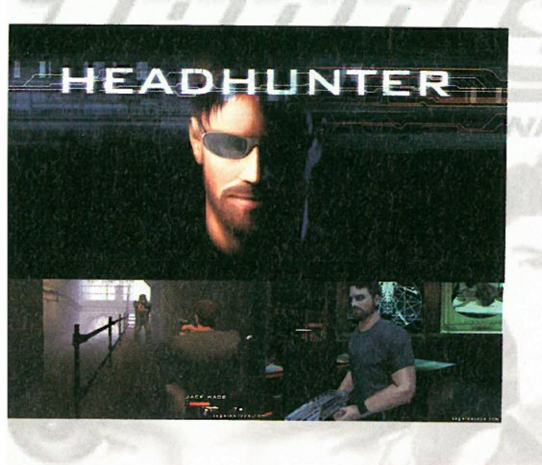


Dreamcast™

Conçue pour durer...

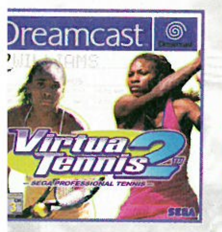
BIENTOT ...



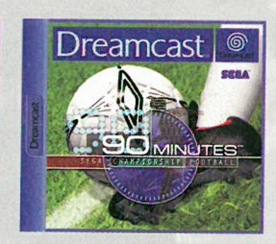


















SHENMUE 2, VIRTUA TENNIS 2, HEADHUNTER, FLOIGAN BROS, 90 MINUTES et REZ

A suivre ...



DISTRIBUE PAR

bigben interactive

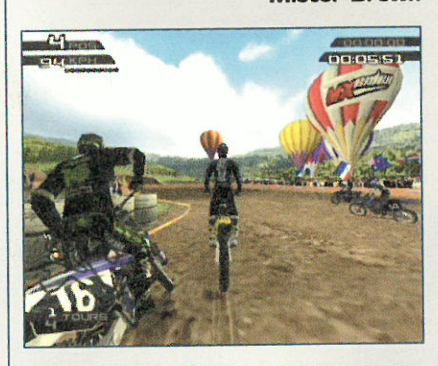


MX Rider

MX Rider

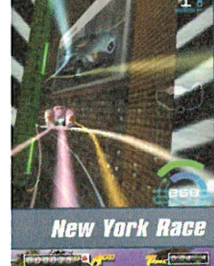
Après MX 2002 Featuring Ricky Carmichael, c'est MX Rider qui va tenter de séduire les fans de bottes crottées et de circuits sinueux. Tous les grands noms des catégories 125, 250 et 500cc sont au rendez-vous pour des courses, des championnats et du freestyle. Cependant, ne vous attendez pas à prendre votre pied. Malgré des circuits variés, la sensation de vitesse paraît beaucoup trop exagérée (on se ruine les yeux dès la première course), la physique des bécanes et les attitudes des pilotes ne sont pas réalistes et les figures de freestyle du grand « portnawak ». Vous l'aurez compris, MX Rider est un jeu qui ne convient surtout pas aux amateurs et fans de la discipline. Finalement, je me demande bien qui va vouloir acheter ce titre, neuf de surcroît ? Pas moi en tout cas !

Mister Brown



4 — *Éditeur : Infogrames* — *Machine : PlayStation 2*

New York Race



New York Race



Pour Kalisto, qui connaît de grosses difficultés financières depuis de nombreux mois, ce jeu de course futuriste inspiré du *Cinquième Élément* représente un peu le titre de la dernière chance. Malheureusement, faute de moyens suffisants, mais aussi de développeurs talentueux, le studio bordelais n'est finalement parvenu à enfanter qu'un énième ersatz de WipEout. En effet, malgré la présence de quelques bonnes idées, comme l'obligation de piquer du nez à intervalles réguliers pour augmenter sa vitesse de vol, New York Race ne convainc pas un seul instant : moteur 3D souffreteux, impression de vitesse minable, réalisation graphique basique, musiques pourries... cette production collectionne des tares techniques aujourd'hui inacceptables. Reste une licence cinématographique, certes populaire mais légèrement poussiéreuse. Ne vous laissez pas berner.

Willow

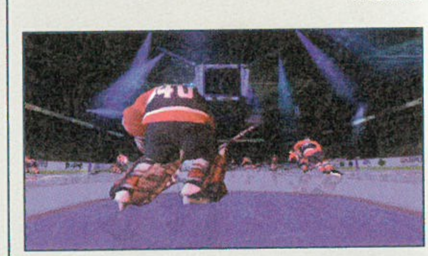


4 — *Éditeur : Wanadoo/Gaumont/Kalisto* — *Machine : PlayStation 2*

NHL 2002

Si, avec F1 2001, les développeurs d'EA Sports sont parvenus à nous surprendre en proposant aux joueurs autre chose que de simples réactualisations, en revanche, on ne peut pas en dire autant en ce qui concerne leur nouvelle simulation de hockey sur glace. En effet, par rapport à l'édition précédente, on note à peine quelques petits changements de forme. Les ralentissements ont disparu. Désormais, des « stop motion » à la Matrix se déclenchent lors d'arrêts spectaculaires du gardien ou lorsque vous faites face, seul, aux cages adverses. De nouvelles cut-scenes de dispute, de célébration, ont fait leur apparition. Efficace. À côté de ça, les programmeurs ont négligé certains détails. Tout d'abord, le niveau de difficulté est toujours aussi mal équilibré : en Easy, on score quasiment à chaque tir, et en Normal, ça devient super chaud ! Autre défaut agaçant, EA Sports n'a pas su trouver le juste milieu pour les angles de caméra : les caméras « action » et « glace » ne donnent pas une vision optimale du jeu ; les autres focales, elles, sont carrément trop éloignées de l'action ! Ce millésime 2002 a beau être super complet, très dynamique et offrir de bons contrôles, question confort de jeu, le bilan reste malgré tout assez mitigé.

Willow

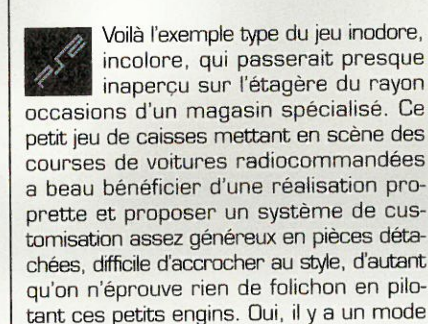




NHL 2002

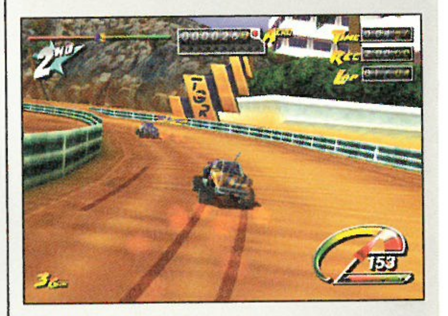
6 — *Éditeur : EA Sports* — *Machine : PlayStation 2*

Stunt GP



Voilà l'exemple type du jeu inodore, incolore, qui passerait presque inaperçu sur l'étagère du rayon occasions d'un magasin spécialisé. Ce petit jeu de caisses mettant en scène des courses de voitures radiocommandées a beau bénéficier d'une réalisation proprette et proposer un système de customisation assez généreux en pièces détachées, difficile d'accrocher au style, d'autant qu'on n'éprouve rien de folichon en pilotant ces petits engins. Oui, il y a un mode Championnat ; on peut même réaliser des tricks débiles en prenant des tremplins, mais rien à faire, la sauce ne prend pas un seul instant. Si vous voulez tout savoir, on s'ennuie même comme un rat mort. Pour vous donner une idée plus précise des lacunes ludiques de Stunt GP, disons qu'on se situe à des années-lumière de la convivialité de MicroMachines V3 par exemple, ou encore du mythique Rock'n Roll Racing sur Super Nintendo.

Willow



Stunt GP



4 — *Éditeur : Titus* — *Machine : PlayStation 2*

Top Gun

Les p'tits gars de Digital Integration ont beau être des pros de la simulation de vol PC (F18 Super Hornet, entre autres), ça ne les a pas empêchés de se contenter du strict minimum pour cette pseudo adaptation de Top Gun sur PlayStation 2. Au lieu de nous faire profiter de leur expérience, ils ont préféré limiter les risques en nous pondant à la va-vite un sous-Ace Combat ultra-classique. Ce Top Gun a beau être maniable et proposer des villes correctement modélisées (des points positifs...), difficile de trouver des circonstances atténuantes à cette production de seconde zone. La représentation du HUD frise le ridicule, les briefings sont super cheapos, les décors baignent dans un flou artistique rougeâtre du plus mauvais effet et enfin (le plus important), le pilotage des zincs ne procure aucune sensation ! Quant aux innovations, on cherche encore : pas de phases d'atterrissage ni de décollage, pas de communication avec les ailiers, pas de vue cockpit... Bref, ne vous laissez pas abuser par la licence Top Gun et rabattez-vous sans vous poser de questions sur Ace Combat 4 en import ou encore sur le dernier Thunderhawk. Vous en aurez au moins pour votre argent.

Willow





4 — *Éditeur : Titus* — *Machine : PlayStation 2*

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D



E NUMÉRO 1 DU JEU VIDÉO EN EUROPE

RANCE

g en Bresse 04 74 23 13 54
ey Voltaire 04 50 40 43 43
eville 04 74 40 04 28
uny 03 23 38 00 10
03 23 79 08 84
sons 03 23 59 18 18
nay 04 75 67 70 76
leville 03 24 57 98 93
er 05 34 01 02 14
assonne 04 68 25 75 84
onne 04 68 42 37 58
z 05 65 67 06 15
sur-Mer 04 42 05 02 07
ns-de-Provence 04 90 56 62 30
ux 02 31 51 00 99
ux 02 31 63 07 77
ur 04 71 43 56 56
ac 04 71 43 56 56
n 05 46 22 15 04
n 02 96 85 17 54
belliard 03 81 94 17 09
ns 04 75 72 78 34
ce 04 75 78 09 68

27 Louviers 02 32 40 78 67
29 Quimper 02 98 53 52 40
30 Ales 04 66 52 44 66
31 Fenouillet 05 61 70 81 05
31 Muret 05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne 05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens 05 62 00 31 10
31 Toulouse 05 61 21 22 02
32 Auch 05 62 61 28 20
33 Arcachon 05 56 83 58 23
33 Bordeaux 05 56 79 05 52
33 Langon 05 56 63 00 33
34 Agde 04 67 21 32 71
34 Beziers 04 67 49 01 65
34 Sete 04 67 46 16 18
35 Fougeres 02 99 94 21 00
35 Vitre 02 33 55 10 37
38 Bourgoin 04 74 43 29 53
38 Grenoble 04 76 09 26 68
38 La Tour du Pin 04 74 83 31 45
38 Voiron 04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier 03 84 24 41 59
40 Dax 05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan 05 58 45 06 08
41 Vendôme 02 54 67 00 90

43 Vals-Près-Le-Puy 04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault) 02 40 59 53 00
44 Chateaubriant 02 40 81 40 50
45 Orléans 02 38 62 76 76
47 Villeneuve sur Lot 05 53 36 15 44
47 Marmande 05 53 20 49 15
52 St Dizier 03 25 96 09 74
53 Evron 02 43 01 33 67
54 Nancy 03 83 30 45 67
54 Longwy 03 82 23 25 15
57 Forbach 03 87 88 67 16
57 Thionville 03 82 53 08 02
57 Metz 03 87 74 65 70
59 Cambrai 03 27 70 22 56
59 Tourcoing 03 20 27 00 44
59 Hazebrouck 03 28 50 10 16
59 Roubaix 03 20 68 96 93
60 Chantilly 03 44 57 69 78
60 Clermont 03 44 50 41 00
60 Crepy en Valois 03 44 59 28 18
61 Argentan 02 33 67 29 00
61 L'Aigle 02 33 34 27 00
61 Alencon 72 33 28 85 73
62 Boulogne-sur-Mer 03 21 91 03 02
62 Calais 03 21 19 07 00

64 Bayonne 05 59 25 78 09
64 Biarritz 05 59 24 39 07
65 Lourdes 05 62 42 30 68
67 Haguenau 03 88 63 88 36
71 Digoin 03 85 53 75 77
71 Macon 03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines 03 85 57 29 49
71 Le Creusot 03 85 55 08 02
72 La Fleche 02 43 94 99 79
74 Cluses 04 50 96 68 51
74 Annecy 04 50 52 86 02
75 Paris 17ème 01 47 64 15 96
76 Elbeuf 02 35 77 83 90
76 Rouen 02 35 73 68 50
76 Yvetôt 02 32 70 00 47
77 Montereau 01 60 73 59 94
77 Ozoir la Ferrière 01 60 18 54 48
77 Pontault Combault 01 60 29 53 76
77 Melun 01 64 39 40 00
77 Chelles 01 64 21 55 44
77 Fontainebleau 01 60 71 91 14
77 Nemours 05 53 77 28 08
78 Elancourt 01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux 01 39 44 06 76
81 Albi 05 63 49 02 99

83 Toulon 04 94 91 17 91
85 Challans 02 51 49 77 92
88 Epinal 03 29 82 06 97
91 Savigny 01 69 24 21 04
92 Asnières 01 47 33 19 76
92 Boulogne 01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux 01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison 01 47 51 93 10
93 Livry Gargan 01 43 30 24 25
93 Montreuil 01 48 97 05 54
93 Montreuil 2 01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France 01 49 63 19 93
94 Maison Alfort 01 48 93 35 14
94 Cachan 01 47 40 08 15
95 Enghien les Bains 01 34 17 10 88
95 Sarcelles 01 39 92 47 16
97 Cayenne 05 94 28 25 28
97 Fort de France 05 96 70 79 67
97 La Reunion 02 62 96 75 38
97 Le Tampon 02 62 57 60 49
97 St Joseph ouvert
97 St Pierre 02 62 96 75 38
97 St Denis 02 62 94 40 80
97 Guadeloupe 05 90 21 88 50

SUISSE

• 3 magasins.

ESPAGNE

• 10 magasins.

BELGIQUE

• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33

• Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Dignes les Bains • Juan les pins • Les sables d'Olonne • Mamers • Bris comte robert • Nantes • Clichy •

Spider-Man
Mysterio's Menace

Tetris Worlds

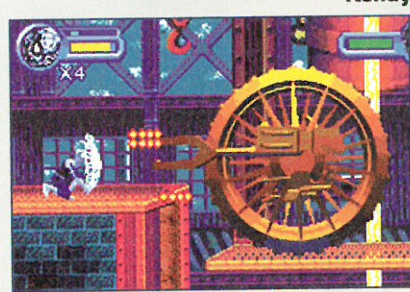
Super Street
Fighter Revival

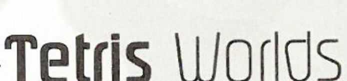
X-Men :
Reign of Apocalypse

Spider-Man Mysterio's Menace

Le journaliste masqué débarque sur GBA pour faire la tête au carré à Mysterio. Les parties mélangent allégrement baston de rue et plate-forme, dans la plus pure tradition des softs d'action. La production assure un « max », grâce à des sprites digitalisés du Tisseur et des ennemis, qui jouissent d'une qualité d'animation étonnante. La prise en main s'avère aussi parfaite, avec des enchaînements de mouvements très confortables de notre ami Spidey (capable de se balader de toile en toile, balancer des projectiles arachnéens, s'accrocher à toutes les surfaces, donner des coups de poing et de pied...), toujours très à l'aise en société urbaine. Hélas, même si la liste des éloges liés à sa réalisation et sa maniabilité est longue, on se trouve frustré devant tant de redondance ludique (genre je tabasse et j'avance !). Cela dit, le soft vous fera passer un agréable moment de défoulement, surtout si vous êtes un gros fan de Spider-Keum !

Kendy

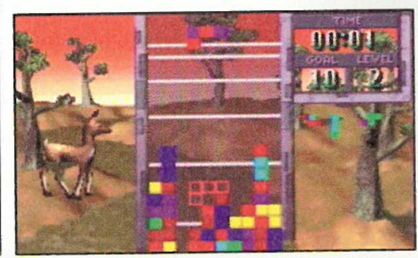


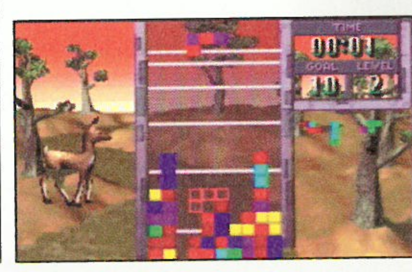


Tetris Worlds

Ok, c'est la millième déclinaison de Tetris qui sort sur console, mais celle-ci propose véritablement des innovations intéressantes. Pas dans sa forme mais dans son fond, avec 6 règles inédites (Classique, Sticky, Fusion, Hot-Line...) qui apporteront un peu de variété dans l'éternel schéma d'empilement des pièces. Les parties dérivées offrent par exemple, en guise de nouveaux principes, des assemblages par couleur ou des lignes de hauteur particulière à atteindre avant l'élimination des éléments. Le seul avantage du support GBA est de proposer des images d'influence très « straight-edge » en fond d'écran, avec des biches qui viennent s'abreuver dans des étangs ou des ours qui se baladent paisiblement. Bien entendu, l'interface autorisera le divin mode Multijoueur en Link, mais nécessitera hélas plusieurs cartouches. Bref, quoi qu'on en dise, Tetris reste le soft de réflexion de référence qui enthousiasme toujours les foules avec autant de ferveur.

Kendy





8
Éditeur : THQ
Machine : Game Boy Advance

Super Street Fighter Revival

Attention, jeu-culte ! Les amateurs de softs de baston des salles de café seront aux anges avec ce titre phare qui pourra tenir dans le creux de leur poche ! Effectivement, cette conversion GBA du jeu mythique de Capcom est la copie conforme des moutures en carte jamma. Il compile 16 combattants (Hawk, Cammy, Honda, Guile, Ryu et ses potes...) des précédents opus sortis sur Snes, pour un pot-pourri particulièrement réussi. Le système de combat utilise la préhistorique jauge de « Super » qui, une fois remplie, vous permet d'exécuter une super combo dévastatrice. Parfait dans sa réalisation autant que dans sa prise en main, SSFR constitue donc LE titre ultime de baston à posséder de toute urgence, en attendant le truculent Street Fighter Alpha 3 qui devrait faire grand bruit lors de sa sortie pour cette fin d'année.

Kendy



8
Éditeur : Ubi Soft
Machine : Game Boy Advance

Test Drive Offroad Wide Open

Allez, n'y allons pas par quatre chemins : avec Test Drive Offroad Wide Open (p... qu'il est long ce titre !), Infogrames touche le fond. Prenez une pincée de bagnoles « customisables » en forme de boîtes. Mettez-les dans des environnements juste vilains comme il faut, puis appuyez sur le bouton ⊗ de la manette pour les faire avancer. Et voilà, vous obtenez un jeu de 4X4, pick-up, tout-terrain... simplement ridicule, pas maniable, moche et qui fait « tiépi ». On vous l'avait prédit lors de la version preview. Eh bien Infogrames l'a fait ! TDOWO fait partie de ces titres qui se foutent littéralement de notre gueule et de la vôtre. Merci... euh, comment déjà... ah oui, Infogrames ! Pour une fois Traz sera content, je n'explose pas le gab. Un tel jeu n'en vaut vraiment pas la peine. Allez zou, à la poubelle !

Mister Brown



2
Éditeur : Infogrames
Machine : PlayStation 2

X-Men : Reign of Apocalypse



Après Spider-Man, c'est au tour des gars des X-Men de venir rosser du super-vilain sur la GBA. Vous disposez d'une panoplie de 4 mutants (Cyclop, Wolverine, Tornade et Rogue) pour fracasser la tronche métallique des hordes de sentinelles. Ne vous attendez pas à des éclairs de génie conceptuels : le jeu n'est qu'un vulgaire beat them all bien bourrin à la manière de Final Fight One. Mais à l'inverse de ce dernier, le soft d'Activision manque sérieusement de pêche et de charisme. En effet, les attaques souffrent de bruitages médiocres et les ennemis ne sont pas variés. Les protagonistes se révèlent heureusement fort maniables et enchaînent les combos avec aisance. Malgré des graphismes assez sympathiques, on ne peut s'empêcher de rester perplexe quant aux véritables propriétés ludiques du jeu. Un titre très moyen en somme, qui s'adressera à ceux qui ne veulent pas se prendre la tête dans l'immédiat.

Kendy



6
Éditeur : Activision
Machine : Game Boy Advance

Pour PlayStation 2™

LEÇON N°1 :
LUI OFFRIR LE PLUS BEAU DES ÉCRINS !



*Meuble en bois stratifié
*2 positions possibles pour la console
-Cale pour placer la console verticalement
-Compartiment pour la ranger horizontalement





LEÇON N°2 :
LA FAIRE OBEIR AU DOIGT ET A L' OEIL !

TELECOMMANDE DVD VIDEO™ POUR PLAYSTATION 2TM

Naviguez dans les menus
en toute simplicité !
Récepteur infra-rouge
avec Port manette intégré !



LEÇON N°3 :
LA FAIRE VIBRER !

MANETTES ANALOGIQUES VIBRANTES

*Manette analogique et digitale
*2 moteurs de vibration
*4 coloris disponibles.
*8 boutons d'action totalement analogiques



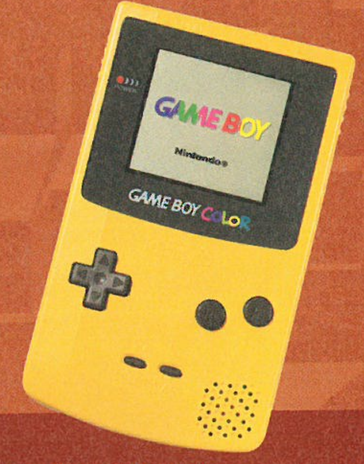
LEÇON N°4 :
LA PARTAGER AVEC SES AMIS ET LA METTRE EN VALEUR !

*Idéal pour les jeux en multi-joueurs, le socle multiport pour PlayStation 2TM permet de connecter 4 manettes supplémentaires (jusqu' à 8 joueurs avec 2 multiport).
*Il est 100 % compatible avec toutes les manettes et cartes mémoire.
*C'est un produit très fun, reprenant le design de la PS2TM.

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34



Toutes les sorties Game Boy Color

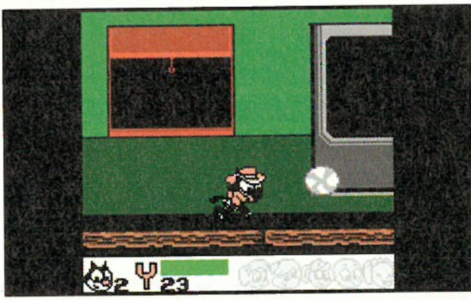


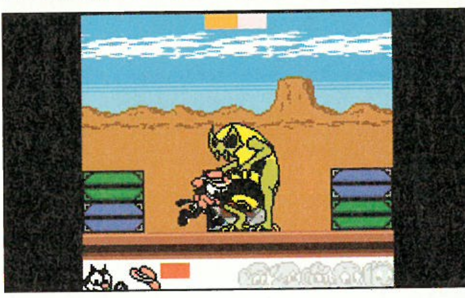
Ce mois-ci, les jeux sont plutôt très moyens sur la Game Boy Color. À part le magnifique Zelda que vous trouverez dans la rubrique des tests « classiques », il n'y a vraiment pas de quoi faire la fête ! Et le pire dans l'affaire, c'est que la tendance va sûrement se dégrader dans les prochains mois. Bref, les derniers résistants acharnés de la portable 8 bits vont devoir passer à la GBA pour atteindre des extases ludiques plus intenses.

Baby Felix Halloween

Felix et sa copine doivent rejoindre des amis pour fêter Halloween. Malheureusement, nos compères se retrouvent perdus dans une dimension parallèle. Poussés par un esprit altruiste à deux euros, nos héros décident de sauver leurs copains qu'ils pensent prisonniers de la même galère. Pour ce faire, nos animaux bénéficient de deux armes (baguette magique et projectiles) et de beaucoup d'adresse pour surmonter les obstacles. Graphiquement, il n'y a pas de quoi fouetter un Felix : les couleurs sont peu nombreuses et les décors plutôt sommaires. Comme pour la plupart



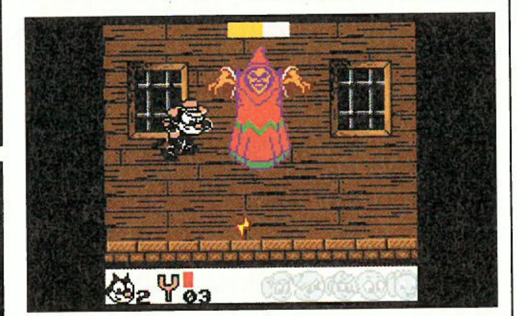


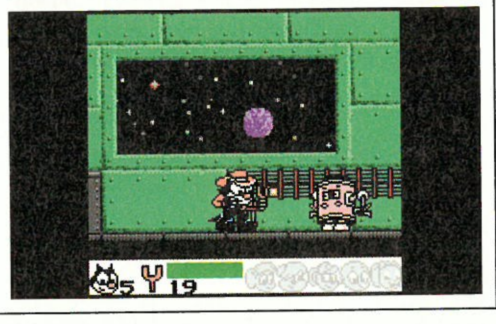


des softs de plate-forme sur GBC, Baby Felix ne possède rien de vraiment original pour se démarquer des précédentes productions du genre. Les enjeux reposent sur des principes classiques (trucider des ennemis et progresser dans les stages) qui sauront toutefois interpeller les joueurs en culottes courtes. Les autres, en revanche, n'y verront qu'une énième exploitation de licence de dessin animé à succès.

Éditeur : LSP
Genre : Plate-forme
Pour GBC uniquement

Note 6





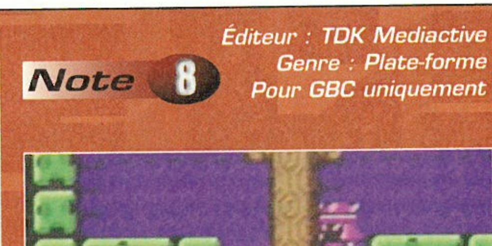
Wendy Every Witch Way

Wendy Every Witch Way est une bonne surprise sur GBC ! Comme pour Baby Felix Halloween, le jeu s'adresse à un « cœur de cible » de très jeunes joueurs. La grande différence avec ce dernier, c'est que ce soft signé TDK Mediactive possède un principe original et surtout une réalisation d'excellente facture qui contentera aussi bien les petites têtes blondes que la population plus âgée. Vous dirigez une petite sorcière équipée d'une baguette magique (qui balance des boules de feu), dont la faculté principale est de pouvoir inverser sa gravité à tout moment ! Ainsi, elle pourra par exemple se retrouver la tête à l'envers et les pieds collés au plafond, et accéder à des recoins secrets



normalement inaccessibles. Avec son scrolling ultra-fluide et ses graphismes gorgés de couleurs, le soft nous démontre que la 8 bits de Nintendo est encore capable de produire des softs prodigieux. Un superbe jeu, malgré son habillage enfantin.

Éditeur : TDK Mediactive
Genre : Plate-forme
Pour GBC uniquement





Du 20 au 22 septembre dernier, le 39e Amusement Machine Show a ouvert ses portes à Tokyo Big Sight. L'événement le plus marquant de cette édition viendra de chez Sega et Namco. Les deux leaders du marché ont annoncé une collaboration future dans de nombreux domaines, comme le co-développement d'une carte d'arcade nouvelle génération, la connexion de l'environnement Internet de Sega à la carte System 246 de Namco et la mise en place d'un environnement de réseau à haut débit pour toutes les salles d'arcade, en collaboration avec Sony C.E. ! Voilà qui promet. Pour finir, le niveau du salon était incontestablement faiblard, ce qui, à moyen terme, ne permet pas d'espérer un grand nombre de portages intéressants sur consoles. Les bornes que nous avons cependant sélectionnées possèdent des arguments pour vous séduire. Vous aurez donc quelques titres à découvrir absolument quand vous serez parvenu à finir VF4 avec tous les persos !

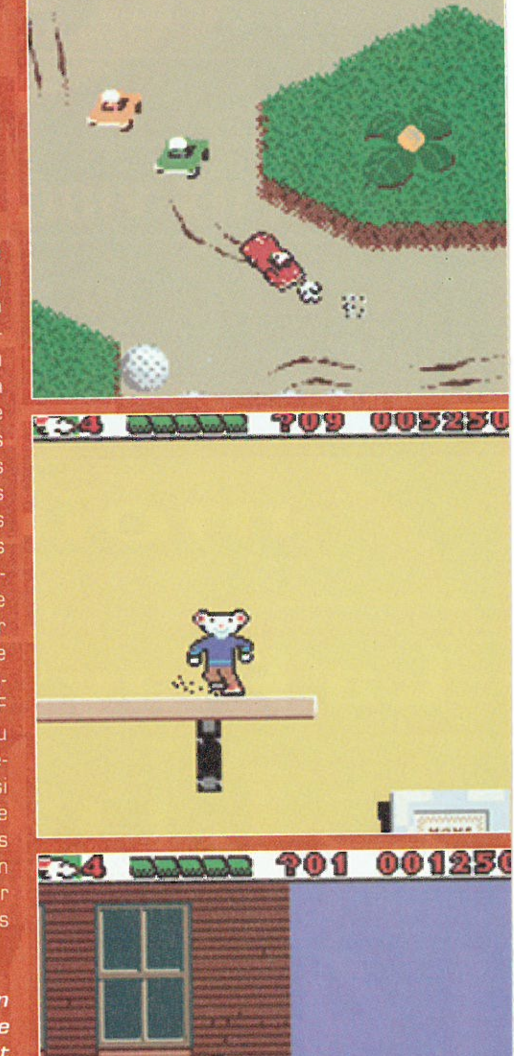
nt ine Show

rt Little : Journey Home

e vif du sujet : Stuart Little est une astrophe sur Game Boy Color ! La réalisation demeure médiocre à es scrollings saccadent leurs géni- ne permettre) et les animations du ns leurs étapes. De plus, Stuart a s et ses aventures chez les Little nnantes que les chaînes religieuses re passer la pilule, des séquences de courses de bagnoles pathétiques ont été rajoutées, histoire de combler notre haine d'avoir banqué 249 F dans un jeu de plate-forme aussi la peine, nous allons, à chaque ever Stuart de différentes manières ger ! Bref, passez votre chemin , si dans une boutique, un vendeur de vous le refourguer en douce, vous fixé sur ses intentions.

Éditeur : Activision
Genre : Plate-forme
Pour GBC uniquement

2



Soul ur II

iteur : Namco
ver 2001-2002

r la version arcade rappelons-le, sera is sur les consoles ontre toute attente, était disponible sur n est quand même lise de documents rassurer quant à la e jeu tant attendu.

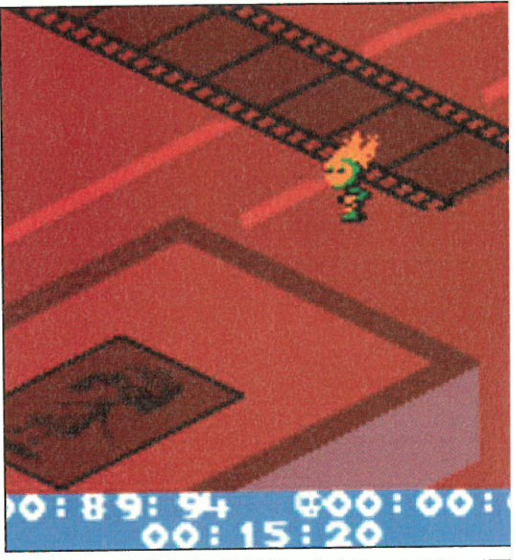
LE RÉFÉRENCE ME BLANCHE ?

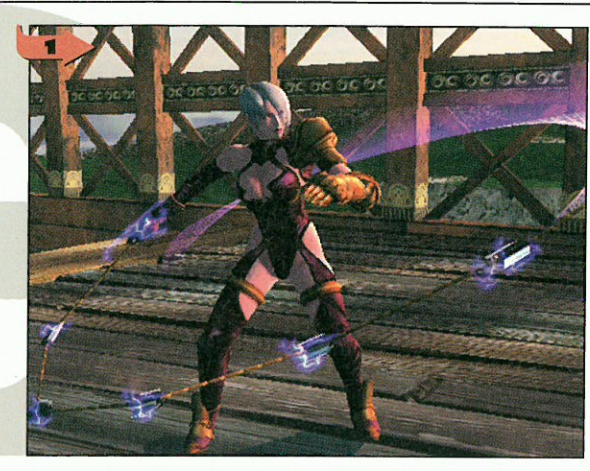
présente comme il s'agit en réalité série des « Soul », c Soul Edge a été rs (dans l'histoire, ste, le concept de combats en duels à l'arme blanche a été gardé tel quel. Précisons également que si SC était sublime sur Dreamcast (on n'a toujours pas vu mieux en baston 3D sur consoles !), la mouture arcade était en revanche plutôt terne : on se souvient que les amateurs de salles de jeu avaient rapidement laissé ces « cabinets » se couvrir de poussière. Le challenge est donc de parvenir à dépasser la version Dreamcast, LA référence absolue. Côté


1











Namco et Sega main dans la main ? C'est possible en arcade !

1 C'est maintenant certain, la claque graphique sera bien au rendez-vous !

2 Vous pourrez sans doute balancer vos adversaires sur les murs et autres barrières.

3 Cette fois encore, Namco prévoit de nous éblouir avec une quantité phénoménale d'effets spéciaux.

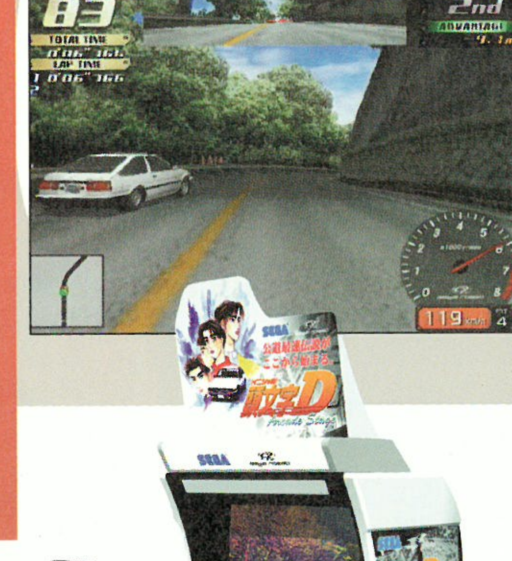
commandes, le choix a été fait de reprendre et de renforcer le système de SC. Aussi, les attaques portées verticalement (en portant l'arme du bas vers le haut), horizontalement (de l'arrière du corps vers l'avant et sur le côté), ainsi que le 8 Way Run (qui autorise un déplacement du perso dans 8 directions) forment la base d'un système qui ne va pas être chamboulé, mais au contraire affiné et amélioré. Certains niveaux comprennent des murs et autres grilles, contre lesquels on devrait pouvoir coincer et projeter l'adversaire ; d'autres présenteront peut-être un certain relief au sol. Côté persos, la liste reste encore très mystérieuse (des persos totalement



nouveaux seront prochainement annoncés) et seuls les cinq combattants que vous pouvez voir sur ces screenshots ont été dévoilés. Parmi eux, notons la présence de la toute nouvelle Cassandra, au bouclier bleu et or et aux collants... marrons. Il s'agit en fait de la petite sœur de Sophitia. Globalement, la qualité graphique de tous ces persos a largement été revue à la hausse et leur évolution en 3D temps réel, combinée à un véritable déluge d'effets spéciaux, va constituer un spectacle fabuleux. Selon Yodoriyama, « Project Leader », le système de jeu est déjà très avancé. Cependant, Soul Calibur II va encore largement progresser globalement, et il n'en est aujourd'hui qu'à un stade de développement d'environ 50 %. Préparez-vous à un résultat final somptueux !

Initial D Arcade Stage

Éditeur : Sega (Sega Rosso)
Sortie au Japon : Décembre 2001



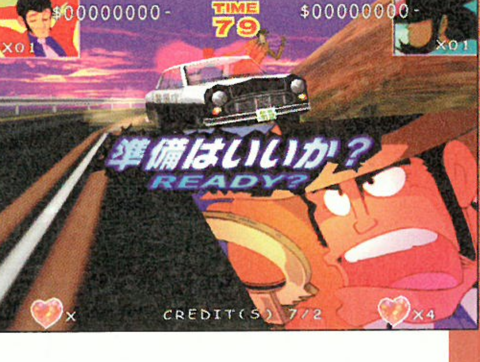
Sega Rosso, l'une des sociétés de Sega les plus à l'aise dans les jeux de « racing », sort enfin ses griffes avec cette borne d'arcade qui reprend l'ambiance du célèbre manga Initial D. Rien que pour ça, Initial D Arcade Stage est presque certain de bien marcher au Japon. Et pour ne rien gâcher, le jeu en lui-même s'annonce réussi. D'abord, il intègre le Card System de Sega (comme dans VF4) et permet ainsi de customiser librement sa voiture au fil des parties, au moyen de points qu'on obtient dans le jeu. Avec votre propre caisse sauvegardée dans votre carte, vous êtes ainsi prêt à défier n'importe qui, à n'importe quel moment ! Quatre parcours au relief très marqué et deux variations (jour et nuit) sont inclus, et ce sont pas moins de seize adversaires que vous devez défier en Un contre un sur le bitume, en maîtrisant au maximum la technique du dérapage contrôlé. Au Japon, un mode Time Attack avec classement national affiché en temps réel sur le Net est également prévu. Un jeu accrocheur, dont la réalisation profite correctement du board Naomi 2.



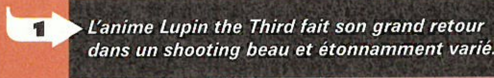


Lupin Sansei The Shooting

Éditeur : Sega (Wow Entertainment)
Sortie au Japon : Décembre 2001



Voilà un nouveau gun shooting de haute qualité ! Développé par Wow Entertainment, des spécialistes du genre, ce nouveau jeu d'arcade est aussi beau qu'amusant. Reprenant la licence du dessin animé *Lupin Sansei* (Lupin the Third), il s'adresse à un très large public, qui va en fait bien au-delà de celui des amateurs de nettoyages virtuels au pistolet. Vous incarnez Lupin et son brave Jigen. Tout l'univers du DA original est converti à merveille, d'autant plus que ce jeu intègre des séquences directement issues de la série télé et de l'adaptation ciné, ainsi que les voix des véritables doubleurs (japonais, certes). Les stages vous plongent dans différentes situations et les conditions à remplir pour les terminer sont très variées. Heureusement, avant chacun d'entre eux, une démo d'introduction vous explique comment agir. Le gentleman que vous êtes devra, au terme de ce jeu, parvenir à sauver la jolie Fujiko des griffes de Mamô. Un titre étonnant, qui profite admirablement des possibilités propres à la carte Naomi GD-Rom System.


1 *L'anime Lupin the Third fait son grand retour dans un shooting beau et étonnamment varié.*



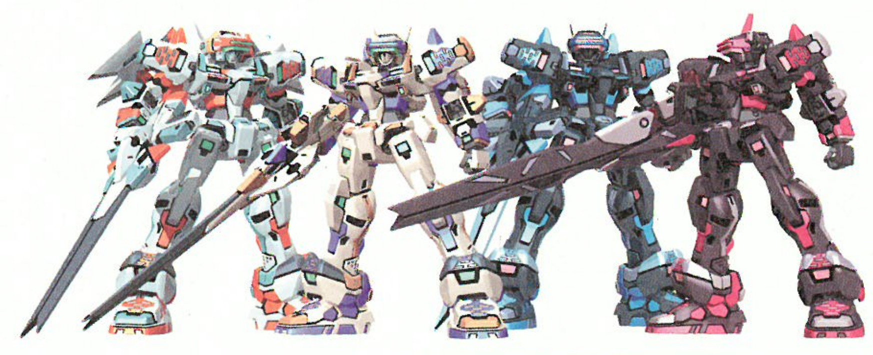
Éditeur : Sega (Hitmaker)
Sortie au Japon : Déjà sorti

Virtual-On Force



Ça y est, le rêve de tous les fans de Virtual-On devient réalité : avec Virtual-On Force, on peut maintenant participer à de phénoménaux combats en « team battle », 2 contre 2 ! C'est la classe, d'autant plus que les robots de combat sont toujours aussi impressionnants et que les aires de jeu offrent une parfaite lisibilité et supportent à merveille ces affrontements à quatre joueurs. Bien sûr, lorsque tous les postes de pilotage ne sont pas pris, c'est l'I.A. du programme qui prend les commandes des robots restants. Mais ce n'est pas tout ! En effet, Hitmaker a également pensé à intégrer le Card System, qui devient décidément le grand argument de Sega en arcade depuis VF4. Avec votre VO4 Pilot License Card, vous pourrez sauvegarder vos données, faire progresser votre robot, ouvrir de nouvelles missions et même découvrir des robots de combat originaux. Notez que les cartes compatibles seront déclinées en six designs différents. Enfin, la vitesse globale du jeu a été revue à la baisse par rapport au volet précédent (Oratorio Tangram), afin de le rendre plus jouable. Avec ce nouveau volet du plus high-tech des jeux de combat 3D temps réel, Hitmaker nous fait encore une belle démonstration de son talent intrinsèque.

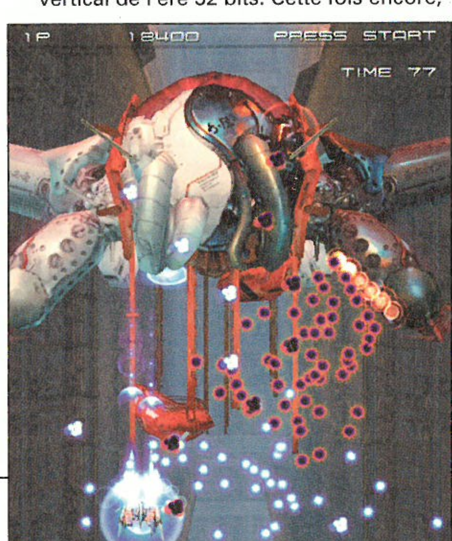


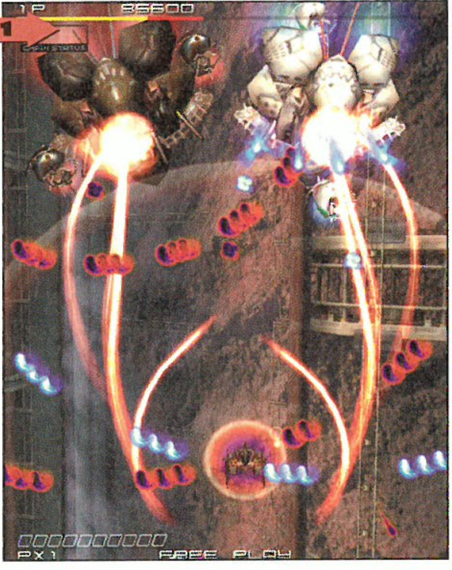


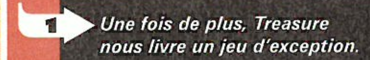
Ikaruga

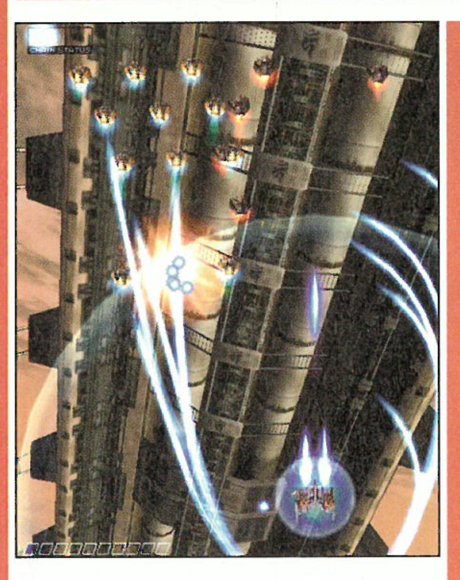
Éditeur : Treasure
Sortie au Japon : N.C.

Attention, chef d'œuvre ! Présenté sur le stand Sega, Ikaruga constitue incontestablement le plus admirable des jeux dévoilés sur ce salon. Réalisé avec amour et passion dans les studios de Treasure, il s'affirme comme le digne successeur de Radiant Silvergun (arcade et Saturn) du même éditeur, le meilleur shoot 'em up vertical de l'ère 32 bits. Cette fois encore, l'écran défile verticalement et tous les éléments sont modélisés en 3D avec un soin de la finition absolument exceptionnel. Tout bouge magnifiquement, d'autant plus que l'action est vraiment intense. Notez que ce titre hors normes tourne sur la carte Naomi (la version arcade de la technologie Dreamcast), preuve que cette console est décidément une bombe que le grand public aura ignorée de façon regrettable... Côté système de jeu, outre des commandes simplissimes, on trouve un bouton permettant de changer d'attribut : en une pression, votre vaisseau est ainsi rattaché au Blanc ou au Noir, et vous pouvez absorber les attaques de vos ennemis, à condition que leur couleur soit la même. On jongle ainsi du Blanc au Noir, face à d'affolantes vagues de vaisseaux ou de superbes boss. Tout simplement sublime !



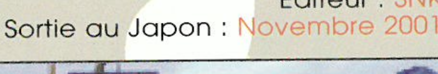



1 Une fois de plus, Treasure nous livre un jeu d'exception.



The King Of Fighters 2001

Éditeur : SNK

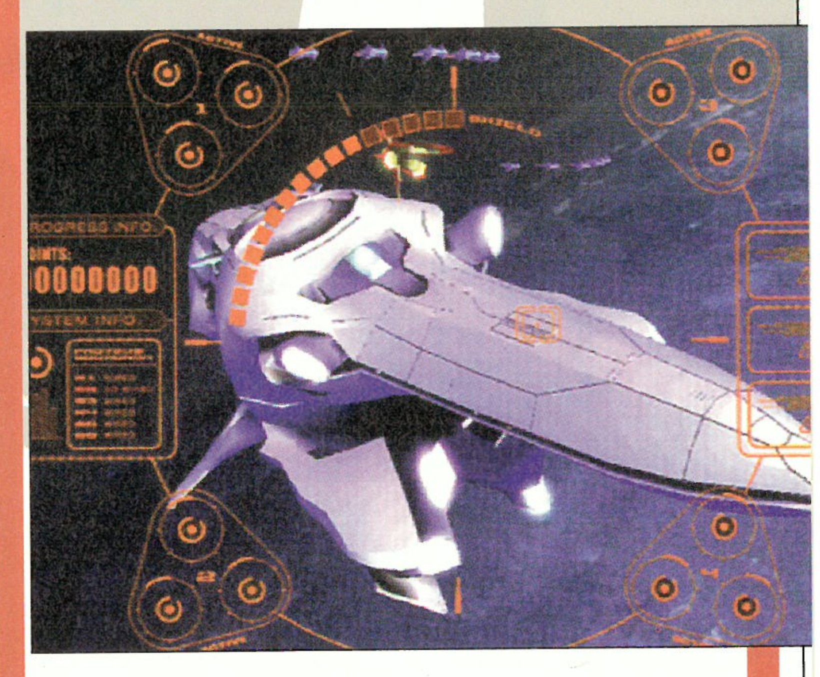

Sortie au Japon : Novembre 2001



Très attendu par un noyau de core gamers, le jeu de baston bi-dimensionnel KOF 2001 est sur le point de sortir au Japon. Développé par Eolith, il constituera l'ultime jeu de SNK puisque, au moment où vous lirez ces lignes, il ne devrait plus rien rester de cette boîte de légende.





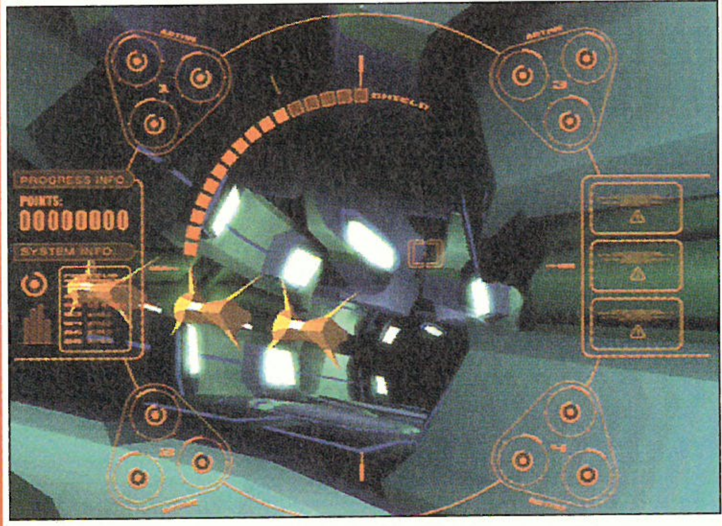


Star Blade Operation Blue Planet

Éditeur : Namco
Sortie au Japon : N.C.



Le bon vieux Star Blade fait son come-back avec sa poussière et sa 3D précalculée, dans une suite plus dynamique. Pas mal retravaillé graphiquement, SBOBP profite d'un tout nouveau « cabinet » qui vous place au milieu d'une demi-sphère, laquelle affiche le jeu tout autour de vous.



1 *Un bon vieux classique des familles nous revient… là, hop, tranquille, dans son « cabinet » 3D.*



The King of Route 66

Éditeur : Sega (Sega-AM2)
Sortie au Japon : N.C.

Sega-AM2 nous revient avec une simulation de gros camions ricains. Particularités : une réalisation technique solide (grâce à la carte Naomi 2) et un intéressant mode Duel pour deux joueurs simultanément.



Jurassic Park III

Éditeur : Konami
Sortie au Japon : Automne 2001

Adaptation d'un film inutile, Jurassic Park III s'annonce, malgré son meuble original, comme un gun shooting plutôt faiblard.

Tsurugi

Éditeur : Konami
Sortie au Japon : Immédiate

Avec son « controler » en forme de katana (sans la lame !) dont les mouvements sont repérés par des capteurs, ce jeu d'action 3D impressionne pas mal, mais sa jouabilité se révèle encore trop peu précise.



Une fois n'est pas coutume, l'actu du mois n'est pas des plus fournies. Mais avec un Commandos 2 aussi brillant, si vous disposez d'un PC, inutile de chercher plus loin pour lui donner à manger. Reste de quoi redonner un coup de jeunesse à Ultima Online pour les amateurs, anciens et nouveaux, et un peu de jeu online toujours, mais gratuit, avec la démo de Return to Castle Wolfenstein.

TÉLEX

Pocket Romero

Les aventures du penseur à qui l'on doit Daïkatana prennent un nouveau tournant. Après l'échec Ion Storm Dallas, il crée Monkeystone Games, avec Tom Hall (monsieur Anachronox, et partenaire de l'échec retentissant en question) et la « level designeuse » Stevie Case, connue aussi pour avoir exposé les travaux de son chirurgien dans *Playboy*. Cette boîte fera des jeux pour Pocket PC (et éventuellement GBA), dont le premier sera une sorte de Paperboy futuriste : Hyperspace Delivery Boy (ne riez pas).

Hitman 2 en chantier

Le shooter d'Eidos qui vous collait dans la peau d'un tueur à gages prépare un retour prévu pour le printemps 2002. Le principe reste globalement le même, avec un nouveau système de sauvegarde en cours de mission, un inventaire revu et des missions qu'on nous annonce plus subtiles. On pourra également jouir d'une vue subjective.

Les jeux PC du mois

COMMANDOS 2
Un chef-d'œuvre, un !

ÉDITEUR : EIDOS • GENRE : TACTIQUE/INFILTRATION • PRIX : 350 F (53,20 EUROS) ENVIRON

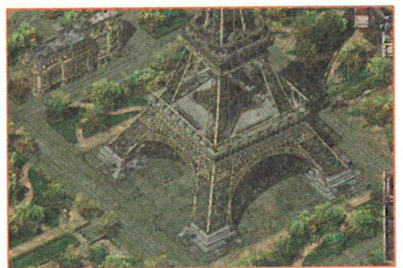
D'ordinaire, j'aurais probablement passé sur un tel jeu, dans la mesure où il est prévu sur PlayStation 2. Mais je vais faire une exception, et ce pour plusieurs raisons : d'abord, la version console n'arrive pas tout de suite. Ensuite, l'actu PC du mois est d'une pauvreté affligeante. Et pour finir, il est tellement EXTRAORDINAIRE ce Commandos 2, que si vous avez un PC à disposition, vous seriez une énorme tache de ne pas en profiter maintenant. D'autre part, me voilà fort marri de vous faire le résumé de ses qualités, vu la richesse du programme. Incroyablement bien réalisée, magnifiquement mise en scène et outrageusement intéressante à jouer, cette suite tant attendue pousse le genre inauguré par le premier bien plus loin. Non seulement l'aspect puzzle game (une situation = une solution) a disparu, mais l'utilisation d'un moteur abâtardi entre la 3D pour les intérieurs et la 2D pour les extérieurs laisse le champ libre à un gros paquet d'améliorations et de nouvelles possibilités. Regarder par les fenêtres, tirer au travers, faire pivoter le décor et avoir ainsi accès à n'importe quel angle de vue en sont quelques menus exemples. Mais le souci du détail va bien au-delà de la beauté graphique, le gameplay étant lui-même un modèle de sophistication. Les nouveaux personnages complètent à merveille la galerie de



portraits réchappée du premier opus et permettent autant de nouvelles stratégies pour berner les nazillons. Les maps sont immenses, les missions variées, autant en localisation qu'en objectifs, et on découvre toujours de nouvelles possibilités tantôt poilantes, tantôt effarantes. Attention cependant : le jeu est aussi devenu plus difficile. L'I.A. des adversaires est renversante d'efficacité et l'ensemble nécessite une planification de chaque instant. Mais pour le coup, on n'en décroche pas. ACHETEZ !



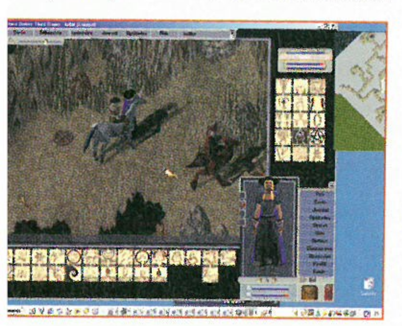




ULTIMA ONLINE THIRD DAWN
Vends tunique noire +8 en 3D

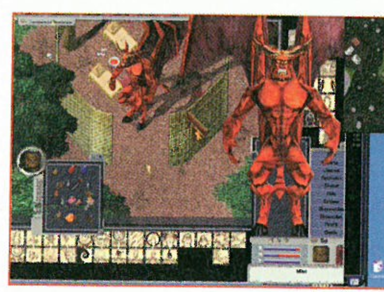
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS • GENRE : MMORPG • PRIX : 200 F (30,34 EUROS) ENVIRON

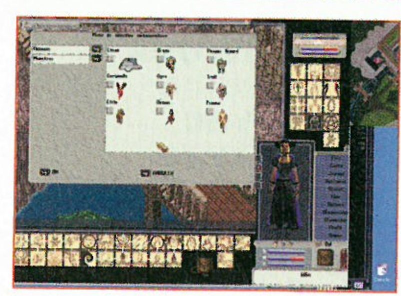
Dans le monde merveilleux des « hêmêmo hairepégés », pour le moment, les trois grands sont Everquest, Asheron's Call et Ultima Online. Et bien que les deux premiers soient postérieurs au dernier (dans la phrase)... je dois reconnaître qu'au niveau intérêt pur et dur de jeu, en termes de possibilités, de compétences accessibles et de communauté, c'est encore et toujours UO qui occupe la première place du podium.



Third Dawn est plus qu'un add-on (comme Renaissance auparavant, par exemple), puisque non content d'ajouter de nouveaux terrains de jeu pour les gros bills qui ne savent plus quoi buter du côté de Trammel, il introduit de la 3D toute belle dans le jeu. Monstres et personnages se sont ainsi vus relookés à la mode Direct 3D, pour le plaisir des yeux d'abord, mais aussi pour pouvoir zoomer un peu sur la fenêtre de jeu sans obtenir une vague bouillie de pixels. En termes de gameplay, rien de bien neuf ne fait son apparition avec ce Third Dawn. Il faudra toujours coudre des pantalons pour gagner sa vie, ou bien encore revendre du poisson fraîchement pêché pour obtenir de l'or, mais le tout en 3D. Petit détail : il n'est pas nécessaire de posséder un Ultima Online précédent pour installer celui-ci, et la version 2D standard est également disponible sur le CD.

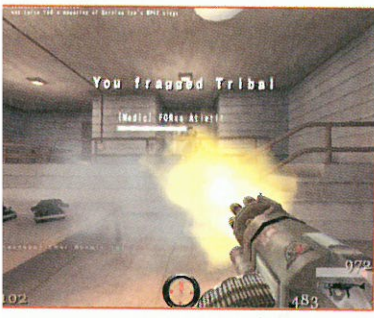




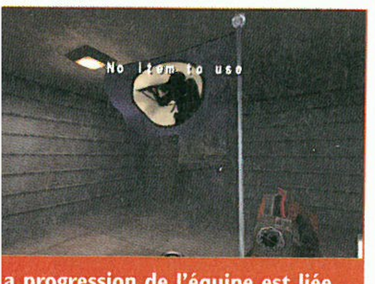


RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN MULTIPLAYER TEST
J'ai eu beau chercher, y a rien d'autre

ÉDITEUR : ACTIVISION/ID SOFTWARE • GENRE : SOLDAT RYAN ONLINE • PRIX : GRATUIT







La progression de l'équipe est liée aux drapeaux comme celui-ci. Les morts « respawneront » en effet au niveau du drapeau s'il est activé.

Oui. C'est un peu bête de parler ici d'une simple démo gratuite, mais après tout, vu l'actu du moment et la qualité de celle-ci, je ne pouvais pas faire autrement. Return to Castle Wolfenstein est prévu en version finale (et commerciale) pour décembre, mais il est possible, en attendant, de profiter de cette version multijoueur uniquement, contenant une map et de quoi perdre beaucoup de productivité (NDTraz : enfin, surtout pour toi, RaHaN !). Le gameplay est intéressant, puisque basé sur le jeu en équipe, avec bien entendu une équipe alliée et une de l'Axe. Les alliés commencent sur la plage, les Nazis dans le bunker en face, et le but pour ces gentils alliés est de récupérer des documents à l'intérieur de la base ennemie et les transmettre par radio. Les Allemands doivent bien entendu empêcher cette transmission. On choisit à chaque round sa classe de personnages ainsi que les armes embarquées : lieutenant (pouvant donner des munitions et appeler des frappes aériennes), soldat (accès à des joyeusetés comme le lance-flammes ou la rotative), médic (soigne et ravive même ses compagnons) ou encore ingénieur (primordial, il peut dynamiter les renforts du bunker pour permettre l'accès à la base ennemie). Toutes sortes de bonnes idées permettent de s'amuser longuement, même si une seule map, c'est évidemment faible. En attendant, si vous avez envie d'essayer un nouveau jeu sympa en équipe, online et gratuit, faites pointer votre browser sur la rubrique downloads du www.joystick.fr.



Le lance-flammes, particulièrement efficace dans les couloirs du bunker.

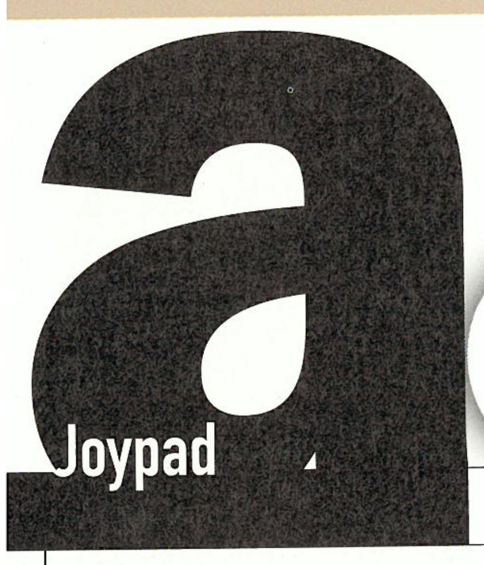
TÉLEX

Upgrade time !

Pour ceux d'entre vous qui sont équipés de carte mère Asus, pensez à upgrader son Bios est non seulement une attitude sage, mais cadrant aussi à point avec la sortie récente d'un paquet de mises à jour pour de nombreux modèles différents. Rendez-vous à www.socketa.com pour les trouver facilement en fonction de votre modèle.

Je suis dans le bâtiment

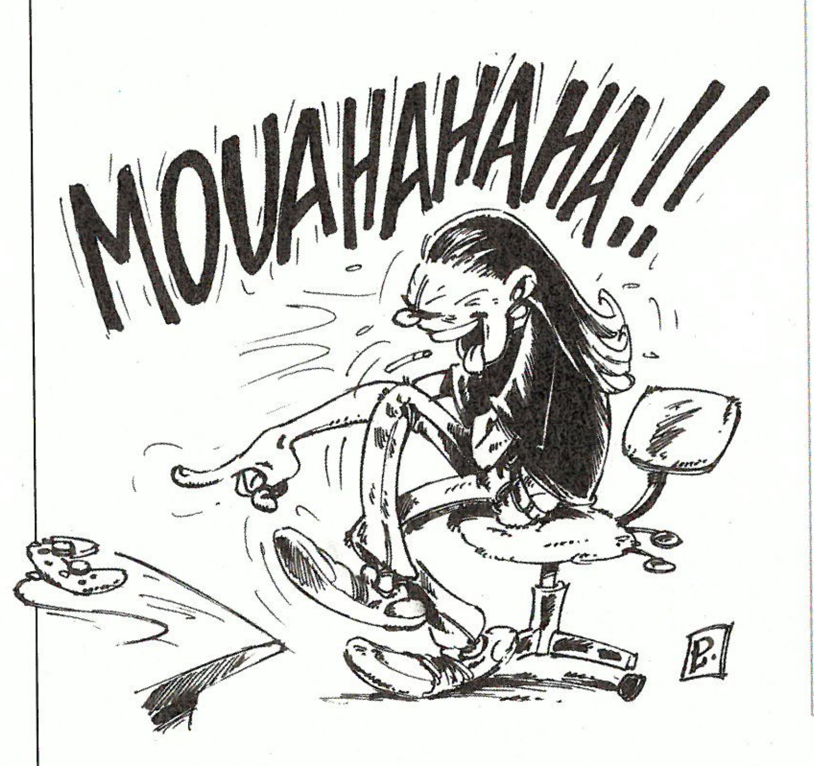
Une nouvelle version démo de Bridge Builder est disponible à cette adresse : www.chroniclogic.com/Pfx.html. Ce petit jeu au principe simple (construire des ponts qui supportent leur charge) devrait vous permettre de perdre beaucoup de temps, tout en vous amusant. À télécharger au plus vite !



achats

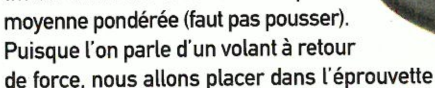
banquer sans casquer

Retour à une rubrique plus généraliste pour ce numéro. Un premier volant à retour de force pour PS2 ouvrira le bal, que nous poursuivrons ensemble dans la franche rigolade moqueuse avec deux accessoires de type manette particulièrement risibles, pour conclure sur un ajout appréciable à la vaste galerie Game Boy Advance, chroniquée le mois dernier. Le mois prochain, ce sont les accessoires Saitek qui passeront au crible, et croyez-moi, il y aura de tout !



Le plastique, c'est fantastique

Volant à retour de force « Driving Force »



Bon, je vais être clair tout de suite : quitte à évaluer la qualité de quoi que ce soit, autant prendre un référentiel absolu dans le positif et un autre dans le négatif. Je mets de côté le concept de moyenne pondérée (faut pas pousser). Puisque l'on parle d'un volant à retour de force, nous allons placer dans l'éprouvette étiquetée « A » le premier volant Logitech/Sony commercialisé pour GT3. Dans l'éprouvette « B », nous sélectionnerons l'un des tout meilleurs volants à retour de force du monde PC (largement en avance en la matière), par exemple un Microsoft. Maintenant, on réalise le test, muni du Driving Force (le sample testé) et de GT3 (le réactif de test). Quelle est la tronche du précipité obtenu ? Si l'on situe le témoin « A » au zéro pour cent et le témoin « B » au cent pour cent, le Driving Force se situe à environ 30 % de valeur qualitative. En d'autres termes, c'est bien meilleur que le premier volant à retour de force officiel, mais encore très loin d'égaler ce qu'il est possible d'obtenir. Tout en tenant compte du facteur d'erreur qu'est le réactif, en l'occurrence Gran Turismo 3 et ses routines de gestion du retour de force sans doute perfectibles, nous tirerons les conclusions suivantes : le Driving Force est un volant correct, dont l'ergonomie améliorée par un bon grip et un design réussi font partie des bons points, de même qu'un retour de force plus pêchu. Au chapitre des mauvais points, on comptera le pédalier auto-dérapant qui fait un peu toc et le système amovible pour le caler sur les genoux, dont le capital confort est clairement négatif. Mais aussi et surtout les sensations qui, si elles éclipsent celles des simples vibrations et du premier volant, ne sont pas au niveau. Reste que, dans cette catégorie, malheureusement, le choix est faible… Et si vous êtes prêt à débourser le prix de suite, c'est bien entendu sur celui-ci qu'il faudra compter, à défaut.

Prix : environ 890 F (135,68 euros)
Distributeur : Logitech
Machine : PlayStation 2 (connexion USB)

Mini-volant manette « Formula Racer »

Déjà, en voyant la tronche de ce « Formula Racer », je me remémore avec émoi les tentatives pathétiques, et heureusement peu nombreuses, de manettes rondes déjà descendues en flammes dans cette rubrique. Mais cette fois, le concept est un peu plus poussé que celui de la géométrie euclidienne simple appliquée à l'interface homme-machine. Il s'agit en effet de cumuler, peu ou prou, les avantages des volants et ceux des manettes, pour les jeux de course. L'interface directionnelle repose en effet sur une partie circulaire coulissante, à gauche. La partie droite reprend les principaux boutons. Analogique, le système répond plutôt bien, mais il demande un tempérament calme, tant l'angle de braquage est faible. Si le concept est intéressant, il n'en reste pas moins particulièrement inefficace à mes yeux, d'abord parce qu'au niveau sensations de conduite, ça n'apporte absolument rien, mais aussi et surtout parce que, passé le coup de l'arc coulissant, tout le reste est à vomir. Les designers, plutôt bien embêtés après avoir placé les principaux boutons sur la partie encore vaguement accessible à droite de la manette, se sont rendu compte qu'il restait encore L1, L2, L3, R1, R2 et R3. Visiblement doués d'un sens de l'humour peu commun dans le monde de l'accessoire, ils les ont donc placés au dos de la manette, dans une démonstration éclatante de ce qui peut se faire de pire dans le domaine de l'ergonomie. Bon courage pour passer les vitesses. Si encore les boutons placés du bon côté de la chose étaient correctement répartis et moulés, on aurait pu se montrer moins véhément, mais ce n'est pas le cas. Ajoutée à cette lourde liste de défauts, il faut compter en plus une ergonomie globale d'une pauvreté « tiers-mondiste ». Je ne puis donc que tirer une inévitable conclusion à ce test : ce truc a été conçu pour des polydactyles dont les talents ont dû depuis longtemps se tourner vers le piano et non les jeux de course. Ou encore, une forme de vie intelligente, extraterrestre, dont la probabilité de lecture de cette rubrique (à supposer qu'ils en comprennent la langue et le sujet) frise l'infiniment négatif.

Prix : 125 F (19,05 euros)
Distributeur : Gamester/Nobilis
Machine : PlayStation 2



Manette « Vibra Force 2 »

Comme le disent nos ennemis Anglais : « The name says it all. » Le Vibra Force 2 porte un nom aussi ridicule que les services qu'il propose. D'ambition, ce gamepad souhaite concurrencer des prétendants déjà nombreux à se battre dans la fange des paddles vibrants, analogiques et au design « audacieux », prévus pour la PS2. À l'arrivée, il concurrence largement les manettes de la NES, mais pas beaucoup plus. Le design général de la bête (ha ha) joue la carte du massif/laid, pas ergonomique/mal démoulé, rajouts inesthétiques/vaguement collés. Les fonctionnalités du monstre sont standard, sauf pour la vibration, qui me rappelle celle d'une poignée de main molle d'Angel. La croix directionnelle indique pour toute direction celle de la poubelle et parvient à peine à faire un quart de tour potable avant d'y parvenir. Les sticks analogiques manquent de retour comme un joueur de tennis asthmatique et les boutons sont tellement proches et mal démoulés qu'il est préférable de ne pas regarder l'écran pour savoir ce qu'on fait. Bref, en un mot comme en cent, cette « manette », je ne l'aime pas et vous ne l'aimerez pas non plus, surtout à 150 balles, soit 22 euros et 79 cents. Mieux vaut d'ores et déjà connaître le prix en euros !

Prix : 150 F (22,79 euros)
Distributeur : Gamester/Nobilis
Machine : PlayStation 2

Coque protectrice éclairante « Handystick Light »

Évolution logique et intéressante de l'accessoire présenté le mois dernier dans cette rubrique, cette nouvelle coque protectrice propose globalement la même chose que l'ancienne, mais avec le bénéfice d'un éclairage. Auto-alimenté par la console, il réduira un peu son autonomie, mais le bénéfice qui en découle compense cette perte. Au chapitre des défauts, on ne comptera finalement que ceux évoqués sur le modèle sans lumière, à savoir un pivot de direction qui peut parfois demander d'être réaligné sur la croix de direction et une augmentation de l'encombrement de votre Game Boy Advance. Bon, la loupiote n'est pas non plus des plus efficaces, d'autant que l'écran de la GBA a tendance à morfler niveau reflets. Mais compte tenu du prix de cet ensemble et de sa qualité générale, c'est un petit plus sympa pour votre portable, et enfin un premier bon accessoire depuis que vous avez entamé la lecture de cette rubrique.

Prix : 65 F (10 euros)
Distributeur : Big Ben Interactive
Machine : Game Boy Advance

Les Astuces par Kendy

La devinette pourrie du mois, dédicacée à notre Batman national : Quelle est la plus grosse hantise d'une chauve-souris ? Avoir la chiasse pendant qu'elle dort... Très fin...



KNOCKOUT KINGS 2001





Machine : PSone
Version : Europ enne

DOMMAGE DOUBLÉ

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : DOUBLEDAMAGE



BOXEUR INVINCIBLE

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : INVINCIBLE

TEINTE SÉPIA DES GRAPHISMES

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : SEPIA

GRAPHISMES EN NOIR ET BLANC

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : BAW

TOUTES LES CARACTÉRISTIQUES AU MAXIMUM

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : 100 %

JOUER AVEC ASHY KNUCKS

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : KNUCKS

JOUER AVEC BARRY SANDERS

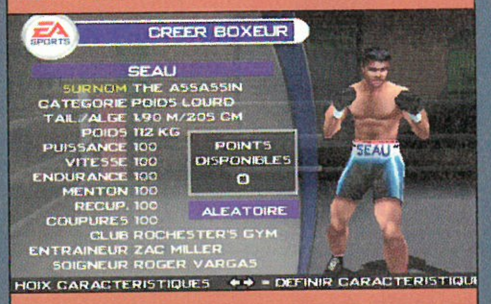
Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : SANDERS

JOUER AVEC JASON GIAMBI

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : GIAMBI

JOUER AVEC JUNIOR SEAU

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : SEAU



JOUER AVEC OWEN NOLAN

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : NOLAN

JOUER AVEC STEVE FRANCIS

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : FRANCIS

JOUER AVEC UN BÉBÉ

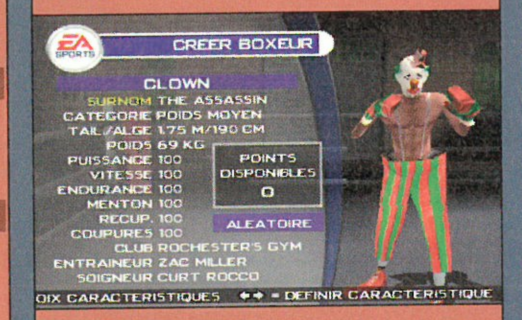
Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : BABY

JOUER AVEC UN CYCLOPE

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : EYE

JOUER AVEC UN CLOWN

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : CLOWN



JOUER AVEC UN GORILLE

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : GORE

CRAZY TAXI




Machine : PlayStation 2
Version : Europ enne

ENLEVER LES INDICATIONS

Avant l'apparition de l'écran de sélection des personnages, maintenez les touches R1 + Start. Le message « Sans flèche » devrait apparaître dans le coin gauche de l'écran en cas de succès.



C'est pendant l'écran de chargement qu'il faudra maintenir les touches.

ENLEVER LES INDICATIONS DE DESTINATION

Avant l'apparition de l'écran de sélection des personnages, maintenez les touches L1 + Start. Le message « Sans indication » devrait apparaître dans le coin gauche de l'écran, en cas de bonne manipulation.

MODE EXPERT

Avant l'apparition de l'écran de sélection des personnages, maintenez les touches L1 + R1 + Start.

TAXIS SPÉCIAUX

Sur l'écran de sélection des personnages, faites rapidement L1, R1, L1, R1, L1, R1 ou L1 + R1, L1 + R1, L1 + R1. Ensuite, choisissez l'un des protagonistes pour piloter un vélo à la place des véhicules conventionnels. En mode Crazy Box, faites ▷ sur le même écran pour enclencher l'astuce. En mode Arcade ou Original, faites △.

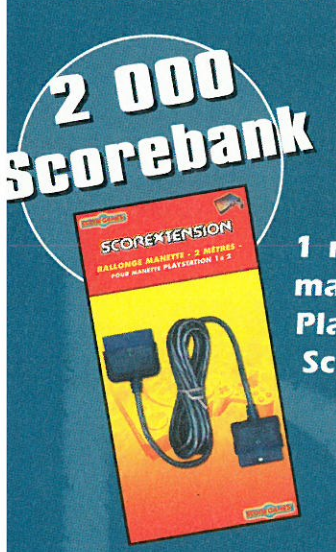
MODIFIER LES POSITIONS DU JEU

Sur l'écran de sélection des personnages, faites R1, puis maintenez de nouveau R1 en choisissant votre conducteur. En cas de réussite, l'indication « Un autre jour » devrait s'afficher à l'écran.

La Scorebank

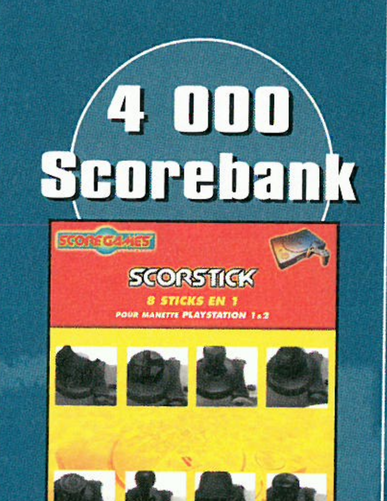
Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez-vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer…

2 000 Scorebank



1 rallonge manette PlayStation Score-Games

4 000 Scorebank



1 Scorstick

6 000 Scorebank

+ 10 F : Sacoche de transport design avec range clés et étui pour téléphone portable

8 000 Scorebank

+ 30 F : 1 manette analogique vibrante pour PSone et PS2

10 000 Scorebank



+ 50 F : Maxi chargeur pour GB Color, 2 piles rechargeables incluses pour une autonomie de 10 h + 1 adaptateur secteur four (GB Color vendue séparément)





oypad SCOREBANK





Joypad SCOREBAN

Les Astuces par Kendy

EXTREME G3



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

BOUCLIER ET TURBO INFINIS

Sur l'écran principal, faites L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2. Attention, l'effet de ce code ne fonctionne que le temps d'une course et doit être renouvelé pour une durée prolongée.





Effectuez les manipulations sur cet écran.

MUNITIONS INFINIES

Sur l'écran des équipes ou celui avec les ligues de courses, faites L2, R2, L1, R1, L2 + R2, L1 + R1. Sachez que cette astuce fonctionne aussi en mode Deux Joueurs.

TOUS LES CIRCUITS

Sur l'écran principal, faites L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1 + R1 + L2 + R2.

TOUJOURS GAGNER DANS LE MODE CARRIÈRE XG

Sur l'écran principal, faites L1 + R1 + L2 + R2, L2 + R2, R1 + R2, L1 + R1 + L2 + R2.

TWISTED METAL BLACK





Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

SANTÉ ET TURBOS INFINIS

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, puis faites rapidement ▷, ◁, ▽, △. Une indication s'affichera à l'écran pour vous prévenir que l'astuce est enclenchée. Pour l'annuler, effectuez une seconde fois la manipulation.



ARMES INFINIES

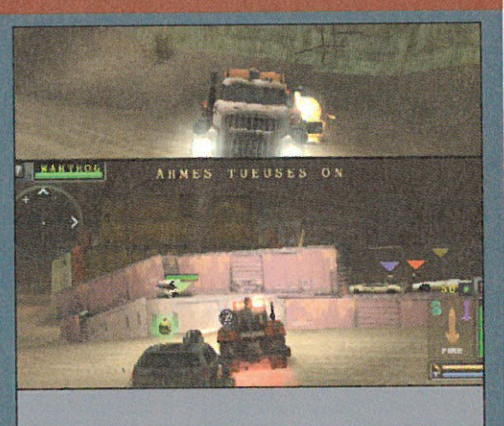
Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, puis faites rapidement △, ⊗, ◁, ◎.



UN SEUL TIR POUR DÉTRUIRE LES ADVERSAIRES

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, puis faites rapidement ⊗, ⊗, △.

MÉGA-MITRAILLETTE



MÉGA-MITRAILLETTE

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, puis faites rapidement ⊗, ⊗, △.

ATTAQUE SPÉCIALE QUI FIGE LES ENNEMIS

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, puis faites rapidement ▷, ◁, △.

TROQUER SES ARMES POUR DE LA SANTÉ

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, puis faites rapidement △, ⊗, ▢, ◎.

VUE DES ICONES DES ARMES INÉDITES

Pendant le jeu, faites Select + ▷.

UNE AVENTURE DE PIF LE KENDY Une sacrée saucisse.









WORLD GAMES

MONDIAL DU SNOWBOARD

le "Woodstock" des neiges, essais surf gratuits

ouvert au grand public du 27 au 29 octobre 2001

renseignements : 04 76 79 22 00

réservations : 04 76 79 75 10

les 2 alpes 1600 • 3600









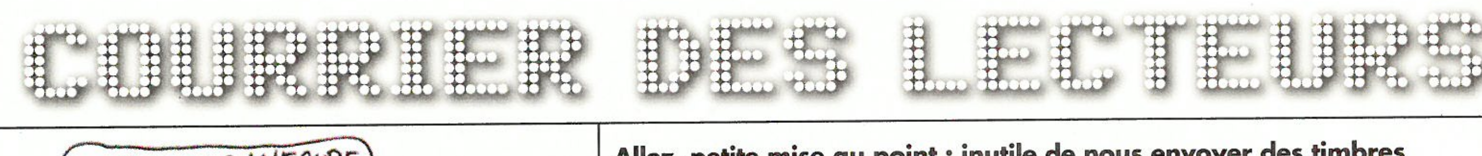








OUTDOOR





Allez, petite mise au point : inutile de nous envoyer des timbres pour des réponses personnalisées, nous n'avons pas le temps de vous répondre personnellement, sauf si tu es grande, belle, jeune, riche et rigolote !

EN VRAC : *M2 demande si la Xbox proposera des jeux avec l'option 50/60 Hertz. Il n'y a pas d'obstacle technique à cela, ça dépend uniquement des développeurs. Il demande aussi si Project Ego sera online : non, c'est un JDR solo, à la base. Maintenant, il est possible qu'il inclue des composantes online.*

NINTENDO WORSHIPPING ?

Salut les gars ! (...) Outre quelques questions que j'ai à vous poser, je dois vous parler d'une chose qui me chiffonne : bon, on sait très bien que vous n'êtes pas « vendus » à Nintendo, ni à aucune autre marque d'ailleurs, mais tout de même, je ne peux m'empêcher de penser que votre glorification de Nintendo est limite abusive ! Prenons pour exemple la GBA. D'accord, c'est le top des portables, mais là, c'est de la folie : dans le booklet consacré à sa sortie jap, je ne pouvais pas lire une présentation de jeu sans avoir un « C'est indispensable ! », « Encore un jeu qu'il vous faut ! », « Et celui-là aussi, il vous le faut ! » (même pour Silent Hill, hum...).

C'est pas notre faute si les jeux du lancement de la GBA étaient top. Et puis il s'agit surtout d'un joke...

Désolé, mais rejouer aux jeux que je me coltinais sur ma SNES et ma Megadrive ne m'attire pas plus que ça. Bon, ça c'est mon avis perso.

Exactement. D'autant que ce ne sont pas tout à fait les mêmes jeux.

Mais le schéma se répète avec la GameCube ! Je cite : « Une bombe ! », « Un jeu monumental », « Une bombe de plus », alors que les jeux ne sont même pas sortis !

Réveille-toi, vieux. Ils sont sortis. Et au moment où ceci a été écrit, ils l'étaient tout autant : Aruno a passé les derniers jours du bouclage dessus.

Doucement, les gars ! (...) Bientôt, on aura dans les colonnes brèves : « Miyamoto a mis 2 sucres dans son café, ce matin ! Prodigieux ! » Bon, j'en ai terminé avec mes acerbes affirmations que vous allez vous dépêcher de dénier pour vous poser de vraies questions :

Non non, on ne nie pas notre engouement pour la GameCube. Ce n'est pas pour autant qu'on lui construit un temple de dévotion. Mais bon, ça change tous les mois, de toute façon : un coup on est pro-PS2, un coup Xbox, un coup GameCube... Faudra bien un jour que vous vous décidiez, hein.

1) Pensez-vous faire un dossier sur la puce PS2 ? Si, elle existe : un de vos concurrents a fait un dossier-choc dessus. C'est un peu votre rayon, vu que vous parlez des jeux import...

Pas de quoi faire un dossier là-dessus. Quand nous aurons eu l'occasion de tester son efficacité, tout au plus écrirons-nous une brève pour le signaler.

2) La récente catastrophe américaine aura-t-elle un impact sur les jeux vidéo en Europe ? Parce qu'aux US, c'est sûr : des jeux ont été annulés parce qu'ils parlaient de terroristes... À mon avis, MGS2, dont l'un des sujets principaux est le terrorisme nucléaire, risque d'être sévèrement repoussé, là-bas. La France suivra-t-elle le même chemin ? C'est possible !

Je ne pense pas que dans l'immédiat, cela change grand-chose pour l'Europe. En revanche, le terrorisme risque d'être un sujet délicat pour les développements de jeux futurs aux États-Unis. MGS2 ne sera pas repoussé ; en tout cas, il n'en est pas question pour le moment.

3) Si Square met environ 1 an pour sortir un FF, ça veut dire que le FF online sera disponible à l'été 2002. Que le réseau PS2 soit actif à cette période au Japon, c'est possible, mais en France, ce serait miraculeux ! Sony ne montre pas beaucoup de volonté pour développer Internet. FFXI, uniquement online, passera-t-il à la trappe pour nous, tiers-monde du jeu vidéo ?

Il y aura toujours un décalage entre le Japon et l'Europe. FFXI sortira chez nous, c'est certain, mais impossible de savoir quand exactement et dans quelles conditions. Mais Sony n'a pas les moyens de développer Internet en France à la place des providers ! Ce n'est pas leur boulot en plus, ils sont tributaires des fournisseurs d'accès. Les choses devraient plutôt évoluer dans l'autre sens : c'est la sortie de produits comme FFXI qui devrait permettre au online de se développer.

Voilà, c'est fini, merci d'avoir lu, continuez votre bon boulot et ne changez rien !

Anonyme

TIENS, UNE AUTRE KARINE

Bonjour Pad ! Votre magazine est le meilleur, toutes catégories confondues (notations, news...). Bref, la Palme d'or vous revient ! Seulement, une question me démange : finissez-vous les jeux que vous testez ?

Oui, mais on en teste très peu. Euh, nan, je me suis planté. En fait, on les teste tous, mais on n'a bien entendu pas le temps de tout terminer. Les bons jeux, en général, on les termine ; les autres non.

Si oui, quel est votre secret ? Sinon, je comprends que ce n'est pas facile de jouer longtemps avec une daube !

En effet... c'est très dur même. Surtout quand il s'agit d'une daube d'un genre qui nécessite plus d'heures de « travail » que d'autres, comme le jeu d'aventure par exemple.

J'aimerais vous suggérer quelques idées : étant donné que vous bossez aussi sur les mags dédiés aux PlayStation 1 et 2, vous pourriez insérer quelques démos dans Pad ? Et pourquoi pas des CD de musique (Final Fantasy, Shenmue...) en single ? Tout le monde n'a pas accès aux CD que vous présentez dans Zique Pad.

Pour les CD de démos, ce n'est pas possible. Même pour les CD musicaux, en réalité. Nous l'avions déjà fait plusieurs fois, mais même des CD audio, ça coûte très cher, et nous n'avons pas envie que Joypad passe à 49 F. En tout cas, ce n'est pas à l'ordre du jour... En outre, il est assez difficile de dealer des bonnes musiques, et quasiment impossible de négocier des soundtracks de jeux avec des Japonais, quand on est de pauvres petits Français... Alors, si c'est pour passer des musiques pas terribles, on préfère s'en passer.

Merci de lire ma lettre, et bon anniversaire ! Et aussi toutes mes félicitations à Traz pour sa petite fille !

Oué oué, d'un autre côté, c'est pas très difficile à faire, un enfant, techniquement. Bon, en tout cas, il a plutôt réussi son coup. J'en veux pour preuve la photo dans NetP@d. On remarquera la précocité de la petite !

Bonne continuation.

Miss Karine « Bibi », fidèle lectrice depuis le N°95.



EN VRAC : *Renold Carmora demande s'il est possible de voir Jet Set Radio Future et Commandos 2 sur PS2. Oui, les deux ont été annoncés (et pour Commandos 2, il serait temps que vous le sachiez, tout de même).*

DROIT AU BUT

Bonjour à toute l'équipe de Joypad, c'est la première fois que je vous écris. Voici mes questions :

1) On n'entend plus parler de The Getaway sur PS2. Le projet aurait-il été abandonné ?

Non, il est juste repoussé à une date inconnue pour le moment. En effet, il y a encore beaucoup de boulot dessus...

2) Sega va-t-il sortir sa gamme de jeux de sport (Virtua Striker, Virtua Tennis, Virtua NBA) sur PS2 ?

Virtua Tennis 2 et NBA 2k (2 court) sont prévus sur PS2, mais nous n'avons pas de date pour le moment. En revanche, Virtua Striker 3 est prévu sur GameCube.

3) Street Fighter 3 est-il prévu sur PS2 ?

Pas pour le moment.

4) Quand sortira Super Mario Advance 2 sur GBA ?

Apparemment, on l'attend pour la fin de l'année ou le début de l'année prochaine au Japon.

5) Capcom a créé une attraction qu'il qualifie de jeu d'un nouveau genre (biohazard 4D). Dans les années à venir, va-t-on créer des jeux de ce genre (c'est-à-dire en relief) sur console ?

Oui peut-être, mais par l'intermédiaire de techniques habituelles façon lunettes 3D. Cependant, n'y crois pas trop pour le moment...

Infos personnelles : Je m'appelle Olivier. Je suis belge.

Toutes mes condoléances. On plaisante, détends-toi...



EN VRAC : *Greg, de Liège, parle d'une rumeur sur un jeu adapté de la licence cinématographique du Seigneur des Anneaux. Ce n'est pas une rumeur, les jeux sont bel et bien prévus chez Vivendi Universal.*

Côté e-mail





AH ! NOS AMIS VENDEURS... From : Fesmol • To : redacpad@club-internet.fr
Subject : Joypad corrompu ?

Argh ! Désolé de commencer mon mail de manière si agressive, mais c'est ce que m'affirmait hier un vendeur d'une grande enseigne à la Défense...

Hum, je sens que nous allons rire...

Bon, bien que ses propos me semblent extrémistes, il a jeté en moi un doute ! En effet, suite à la lecture du dernier magazine et à la baisse intéressante de la PS2, je me suis décidé à acheter cette console avec F1 2001 (de chez EA). Le jeu n'étant visiblement pas encore sorti, le vendeur ne l'avait pas, mais affirmait l'avoir testé en version « gold » (!? Pour moi, gold = finale, m'enfin bon, l'ensemble de ses propos me semblent ambigus, donc...) et que c'est une daube infâme !

Hahaha. Alors oui, une version Gold est une version finale validée pour duplication. Et si ce vendeur, que nous appellerons « Monsieur Concon » a vraiment eu une Gold, je me demande bien comment il a fait, ce genre de choses étant (particulièrement avec Electronic Arts) assez rares. À moins, bien sûr, qu'il ne se livre à des activités illégales de piratage, auquel cas il me paraît particulièrement stupide d'émettre un jugement sur une version craquée, probablement pas finale. Ou alors est-il tout simplement en relation avec Electronic Arts et teste certains de leurs produits...

Je lui explique alors que les sites web, ainsi que Joypad, sont unanimes : c'est une bombe ! Alors, il me sort qu'il connaît bien Greg (de chez vous), et que de toute façon, tous les mags (qu'ils soient papier ou sur le web) reçoivent des dessous de table (de Sony pour un jeu EA !?) pour ne pas mal noter les jeux.

Hahaha-bis. Décidément, Monsieur Concon le relou est un type intéressant. Je me tourne donc vers Greg : « Dis-moi, Greg, tu connais un vendeur qui bosserait à cette enseigne à La Défense ? - La dernière fois que je suis allé à La Défense, c'était avec ma classe au collège, je crois. Jamais foutu les pieds là-bas depuis. » Ah, mon Dieu, et il affirme en outre que tous les mags, papier et web, touchent des dessous de table ? Ah, là là, décidément, Monsieur Concon est au mieux un sombre (censuré), au pire un fieffé menteur qui cherche à se rendre intéressant. Croyez bien que ces histoires de dessous de table sont bien entendu des foutaises. Non seulement ça coûterait une fortune aux éditeurs d'arroser toute la presse, mais en plus, il est évident que dans ce cas, vous trouveriez de sacrées aberrations dans notre rubrique de tests. À moins que les éditeurs ne paient que pour les bons jeux, ce qui serait stupide. Enfin bref, en un mot comme en cent, Monsieur Concon, ainsi que tous ceux qui sont assez stupides pour ne pas se rendre compte de l'illogisme de telles allégations, feraient bien de conserver leur fiel puant pour des causes réelles et fondées. Quant à la diffamation...

Et si effectivement, je doute fort de ce qu'il m'a affirmé, il est vrai qu'il ne serait pas bon pour vous de vous mettre à dos un éditeur quel qu'il soit !

Mais c'est pourtant quelque chose qui nous est déjà arrivé plusieurs fois. Certains éditeurs ont fait sauter des contrats de pub lorsqu'ils n'étaient pas satisfaits de nos tests, et cela n'a jamais rien changé. Il est tout simplement hors de question que nous fassions la moindre concession au niveau de notre crédibilité. Un éditeur nous menace de suspendre ses publicités parce qu'une note ne lui convient pas ? Qu'il la suspende. Le lectorat prime, point barre.

Ce qui expliquerait le faible nombre de « sales notes » que l'on retrouve en général (un jeu a rarement moins de 7, vous en conviendrez...).

Non, je n'en conviendrai pas. Au contraire, on nous reproche souvent d'être trop sévères. Et puis, tu oublies la rubrique Zapping. Sur les deux derniers mois, qui sont particulièrement fastes par rapport au reste de l'année, les moyennes sont respectivement de 6,2/10 et 6,1/10. Enfin, par rapport à certains de nos confrères, j'estime que nos moyennes à l'année sont largement plus cohérentes (on ne met pas 82 % à une daube, enfin j'me comprends).

Je pense en fait qu'il a vu arriver le gogo et qu'il espérait me refourguer un Formula One 2001 ou F1 2000 (de chez EA).

Oui, car Monsieur Concon est un vendeur tout ce qu'il y a de moins déontologue. En tout cas, tu peux passer le message à ton entourage, et même la description de Monsieur Concon avec, pour qu'il n'y ait pas d'erreur : c'est un pauvre type, fort probablement, auquel il ne faut non seulement pas faire confiance, mais surtout ne pas demander conseil pour des achats. Un rapport simple : nous, si un jeu ne se vend pas, on s'en tape, globalement ça ne change pas notre quotidien. Lui, il gagne des sous s'il écoule les stocks. Lequel des deux est donc le plus à même d'être objectif ? Pour finir, tu peux foncer les yeux fermés sur F1 2001, il est excellent !

Sur ce, A+

Fesmol

POUR NOUS CONTACTER La rédaction : redacpad@club-internet.fr • T.S.R. : morisse@club-internet.fr • Trazom : trazom@club-internet.fr • Greg : ghellot@hfp.fr • Gollum : jchieze@hfp.fr • Chris : cdelpierre@hfp.fr • Willow : willow@noos.fr • Elwood : ftarrain@hfp.fr • Kendy : kty@hfp.fr • Karine : mailez à redacpad@club-internet.fr, ce sera transmis • Angel : adavila@hfp.fr • Julo : jhubert@hfp.fr • RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr
POUR NOUS ECRIRE Joypad, Courrier des lecteurs • 124, rue Danton • TSA 51004 • 92538 Levallois-Perret Cedex

Up-gradez votre Collection

n°106

CADEAU : La soluce de Final Fantasy IX.
EXCLUSIF : Evil Twin Cyprien's Chronicles (DC, PS2).
ÉVÉNEMENTS : Metal Gear Solid 2 (PS2), Shenmue 2 (DC), Final Fantasy X (PS2), Winning Eleven 5 (PS2), Devil May Cry (PS2)...
REPORTAGE : World Rally Championship 2001 et The Gateway (PS2).
DOSSIER : Quel avenir pour Sega ?
ZOOMS : Onimusha (PS2)...
TESTS : F1 Racing Championship (PS2), Dark Stone (PSone), NBA Live 2001 (PS2)...
ASTUCES : Tomb Raider 5 (PSone), Army Men Air Attack 2 (PSone), The Mummy (GBC)...

35 F

n°107

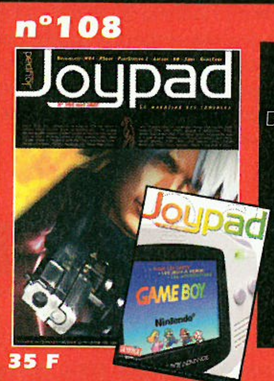


35 F

CADEAU : Tout sur la démo de Metal Gear Solid 2.
EXCLUSIF : Winning Eleven 5 (PS2), Alone in the Dark : The New Nightmare (PSone).
ÉVÉNEMENTS : Virtua Fighter 4 (PS2 et Arcade), Confidential Mission (DC), Quake III Revolution (PS2), Crazy Taxi 2 (DC).
REPORTAGE : Grand Theft Auto 3 (PS2).
ZOOMS : Bloody Roar 3 (PS2), Tsugunai (PS2)...
TESTS : ISS Pro Evolution 2 (PSone), Fear Effect 2 Retro Helix (PSone), Phantasy Star Online (DC), Skies of Arcadia (DC), Z.O.E. (PS2).
ASTUCES : Team Buddies (PSone), Spyro : Year of the Dragon (PSone), Theme Park Roller Coaster (PS2).

n°108

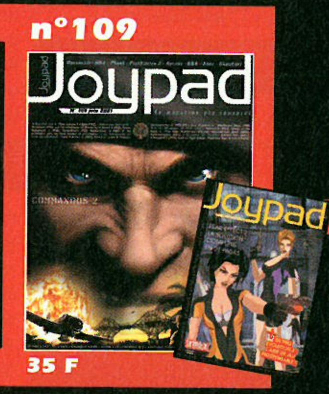
ADEAU : Tout sur la Game Boy Advance.
EXCLUSIF : Alone in the Dark IV (DC)
NEMENTS : Devil May Cry (PS2), Shenmue II (DC), rdy Gerdy (PS2), Escape from Monkey Island , Crash Bandicoot The Wrath of Cortex (PS2).
REPORTAGE : Le GameStock 2001.
OMS : Winning Eleven 5 (PS2), Biohazard ode : Veronica Complete (DC, PS2), Klonoa 2 2), Sakura Taisen 3 (DC), Segagaga (DC)...
TESTS : Conker's Bad Fur Day (N64), Daytona USA 2001 (DC), Quake III evolution (PS2), Unreal Tournament (PS2).
ASTUCES : ONI (PS2), Star Wars Starfighter (PS2).



35 F

n°109

CADEAU : La solution complète de Fear Effect 2 + l'aide de jeu d'ISS Pro Evolution 2.
ÉVÉNEMENTS : Final Fantasy X (PS2), Dead or Alive 3 (Xbox), Stuntman (PS2, Xbox), Ace Combat 4 (PS2).
REPORTAGES : Activision, Core Design...
ZOOMS : Gran Turismo 3 A-Spec (PS2), Kessen II (PS2), Bomberman Story (GBA)...
TESTS : Alone in the Dark IV (PSone), Extermination (PS2), The Bouncer (PS2), Confidential Mission (DC), Mat Hoffman's Pro BMX (PSone)...
ASTUCES : The Mummy (PSone), Ready 2 Rumble Boxing 2 (PS2).



35 F

n°110

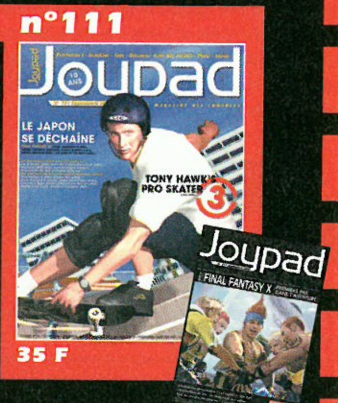


35 F

CADEAU : La soluce d'Alone in the Dark 4.
AVANT-PREMIÈRE : *Final Fantasy* le film.
DOSSIER : Spécial E3 2001, 600 photos, 130 jeux passés au crible dont Jak and Daxter (PS2), Silent Hill 2 (PS2), Metal Gear Solid 2 (PS2), WRC 2001 (PS2), Star Wars (GC), Eternal Darkness (GC), Star Fox Adventures (GC), Wave Race (GC), Luigi Mansion (GC), Project Ego (Xbox), Munch's Oddysee (Xbox), Halo (Xbox)...
ZOOMS : Final Fight One (GBA)...
TESTS : GT 3 (PS2), Alone in the Dark 4 (DC), Castlevania (GBA), Crazy Taxi 2 (DC), Escape from Monkey Island (PS2), Sonic Adventure 2 (DC)...

n°111

DEAU : Le booklet collector Final Fantasy X.
ÉVÉNEMENTS : Les 10 ans de Joypad, Devil May Cry (PS2), Onimusha 2 (PS2), Splashdown (PS2).
REPORTAGES : Jak and Daxter (PS2), Hill 2 (PS2), Activision, Stuntman (PS2, Xbox), Rayman M (PS2, Xbox)...
ZOOMS : Golden Sun (GBA), Tactics Ogre (GBA)...
TS : Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA), Mario dvance (GBA), ATV Off Road (PS2), Resident ode : Veronica Complete (PS2), Red Faction 2), Extreme G III (PS2), Excitebike 64 (N64), Kuri Mix (PS2), Une Faim de Loup (PSone)...
ARCADE : Tekken 4, Virtua Fighter 4.
ASTUCES : Star Wars Bombad Racing (PS2), Z.O.E. (PS2), 4X4 Evolution (PS2).



35 F

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRÈS LES AUTRES...

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s)
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

63 64 65 66 67 68 69 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81
82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99
100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111

À 35 F le numéro (frais de port gratuits). Soit un total de .... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité. Soit un total de .... F

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYPAD

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....

....

DÉCOUPEZ ET ENVOYEZ CE BON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

Joypad mode d'emploi

« Flap, flap ! », fait la chauve-souris d'Angel. « Clonk ! », fait la planche de skate de Willow et Julo sur le sol. « Crac ! », fait le dossier de chaise arraché par Trazom. La petite musique de la rédac est vraiment indémodable...



LUNDI 17 SEPTEMBRE

>>>>> 12 : 15

Tintin le maquettiste, qui aime bien emmerder Willow, arrive par-derrière, alors que ce dernier joue à Ace Combat 4, et le saucissonne sur son fauteuil avec du gros scotch marron. Puis il le pose dans l'ascenseur et lui fait faire tous les étages, avant qu'il ne finisse dans le bureau de la directrice de *Femina Hebdo* au 4e, qui demandera très justement : « C'est quoi ça ? »

>>>>> 14 : 25

C'est l'heure d'aller manger et tout le monde se rend à la cantine, à quelques rues de la rédac. Derrière Julo, Greg remarque quelque chose qui cloche dans son froc, comme une excroissance au niveau de la cheville. Il lui fait remarquer, et Julo, inspectant son revers, découvre une chaussette ! Tout le monde est mort de rire !

>>>>> 18 : 00

Géraldine (secrétaire de rédaction parano) et Angel, les nouveaux piliers de « Chez Bébert », le bar en bas de la rédac, sont en train de discuter pour savoir qui est arrivé à la rédac à quel numéro du magazine. Rémi, l'icono toujours frais, entre dans la conversation : « Au fait, le premier numéro de Joypad, c'était lequel ? »

>>>>> 19 : 03

Joseba, le maquettiste le plus décalé du mois, vient voir Mister Brown pour une histoire de photos : « Pourtant, il me dit bien quelque chose ce jeu-là, Devil McRae ! »

LUNDI 1er OCTOBRE

>>>>> 17 : 32

Angel raconte à Traz et à Gollum qu'un lecteur sur ICQ a découvert où se trouvait leur bar à quiz. Au départ assez dég, notre « Batman » nous explique finalement qu'il ne peut s'agir que d'un lecteur sympathique puisqu'il boit des bières. « Et en plus, c'est un lecteur. Avec un peu de chance, il me paiera un coup à boire ! »

MARDI 2 OCTOBRE

>>>>> 15 : 45

Une très sérieuse formation aux incendies débute dans le couloir. Après avoir mis 10 minutes à réunir toute la rédac, le responsable de la sécurité nous fait une démonstration de son extincteur à poudre, ce qui fait sursauter et geindre Kendy, assis par terre à côté de l'extincteur. Moins 10 points de hardcore pour Demi-Lune !

>>>>> 15 : 47

Kendy tente de se « racheter » une image hardcore en faisant des vannes qui exaspèrent le responsable de la sécurité. « Mais monsieur, si jamais par exemple le personnage là (il désigne Angel) prend feu et court partout, que faut-il faire ? » Réponse du patient responsable : « Nous sommes alors en présence de ce que l'on appelle une torche. Il faudra donc l'envelopper dans une couverture ou un grand t-shirt. » Kendy : « Et la combustion spontanée, c'est quoi ? »

>>>>> 15 : 49

Le très pédagogue responsable de la sécurité nous demande à tous : « À quoi sert le gros bouton rouge dans le couloir ? » Réponse de Kendy, qui tressaute en riant : « C'est pour la bombe atomique, hi hi hi ! » Et là, paf, il se cogne la tête en arrière sur la poignée de la porte ! Le timing est tellement bon que l'on aurait cru à une baffe télékinésique. RaHaN, Greg et Angel s'étouffent de rire. Moins 10 000 points de hardcore !

JEUDI 4 OCTOBRE

>>>>> 19 : 53

Angel, devant la photo de la fille de Traz, lance à Greg : « Pourquoi sur les fringues pour gamins, y a toujours que des nounours, des choses comme ça ? Ils peuvent pas faire des trucs plus high-tech ? » Greg, exaspéré par la Bat-pertinence d'Angel : « Tu veux dire des boulons, des câbles ? » Angel : « Non, je sais pas, des chauves-souris par exemple... »

VENDREDI 5 OCTOBRE

>>>>> 15 : 28

Chris parle de l'anniversaire de son petit frère et du cadeau qu'il doit lui faire. Kendy propose de lui offrir un Bled, pour qu'il améliore son français. Greg écoute la conversation d'une oreille distraite puis, interloqué, intervient : « Mais au fait, c'est quoi le Blade ? »...

DIMANCHE 7 OCTOBRE

>>>>> 00 : 00

Angel, Willow, Julo, Gollum et RaHaN sont au V.I.P., club ultra-branché des Champs-Élysées, invités par Sony pour le Monde des Bleus 2002 après le match France-Algérie. Habillés comme des clochards (enfin, comparés aux mecs en Cerutti qui font la queue), ils passeront cependant devant 200 pouffes et autres beaux gosses qui levaient la main comme des moutons pour être admis à l'intérieur. Willow fera un grand sourire aux videurs super dégoûtés de laisser passer autant de paires de baskets.

>>>>> 00 : 04

Alors que Gollum, très classe, part pour danser jusqu'à 8h du mat, les autres, entourés d'une dizaine de superbes filles (probablement des mannequins), sont assis et s'ennuient ferme, persuadés qu'ils ne vont pas faire long feu, en attendant l'équipe de France.

>>>>> 00 : 45

Arrive Grégory Delfosse, de Sony : « Vous avez pas votre bouteille ? » Angel, Willow, Julo et RaHaN, en chœur : « Nan ! » Un sourire commun éclaire l'assemblée...

>>>>> 01 : 30

Deux bouteilles de liquide-qui-fait mal-à-la-tête plus tard, ils se démè nent sur la piste de danse. Sauf Ange qui soigne sa Bat-attitude enfonc dans son fauteuil avec son « bibe ron », assis près de confrères qui l parlent d'ISS !

>>>>> 02 : 40

Un type inconnu mate le group depuis un bon moment. Pendant qu tous sont en train de danser, il abo de Willow et Angel, persuadé qu eux et les autres font partie d'un grou pe de musique en vogue. Willow jou le jeu à fond : « Ouais, on est 010stri (Zéro District), de la mouvance mus cale harcore. Mais metal, pas tech no... » Le mec : « Ah ouais, je m disais bien avec votre attitude, ç collait pas trop avec la clientèle d la boîte... Et vous jouez dans qu genre de salle, le MCM Café ? Willow : « Non, on évite ce genr d'endroit, c'est pas assez unde ground. » Le mec, ravi, file tout raco ter à ses potes !

LUNDI 8 OCTOBRE

>>>>> 17 : 36

Kendy est super surpris que Word reco naisse le mot « bombasse »...

>>>>> 22 : 45

RaHaN, Angel, Kendy, Julo et s fiancée Héléna-okans sont da un bar. « Bombasse » revient sur tapis. Héléna, naïvement : « Norm que Word reconnaisse bombass c'est l'imparfait du subjonctif de bo ber. »

>>>>> 23 : 12

Kendy à Angel : « Le mec qu' inventé Word, il est trop balèze. Tu sa le mec qu'a des lunettes, là... Angel : « Bill Gates tu veux dire... Kendy : « Ouais ouais, celui-là ! »



Epate tes ami(e)s

Encore plus de logos, de sonneries, de messages, DE FUN

encore plus sur le 3617 MOBIFIESTA 5,51 Fr/min

La compil' DES SONNERIES

En appelant le 08 99 70 22 00*

Tv et Films

Les Bronzés	50007
Superman	50009
Indiana Jones	50011
James Bond	50012
Mission Impossible	66007
Ghostbuster	50006
Le Parrain	50016
Rocky	50008
Pretty Woman	50014
La Panthère Rose	66008
Candy	56001
Capitain Flam	56002
Goldorak	56003
Chapi Chapo	58006
Beverly Hills	66003
Simpsons	66010
Chapeau Melon	66004
Mc Gyver	66006
X-Files	66012
Dallas	66015
Starsky et Hutch	66018
La Petite Maison	66017
Friends	66019
Dawson Creek	66023
Buffy	66026
Magnum	66020
Albator	56011

Les Classics

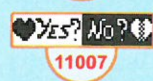
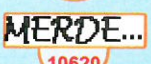
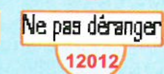
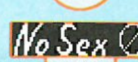
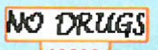
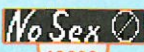
Marche Nuptiale	59002
J'ai Encore Rêvé d'Elle	69003
Au Clair De La Lune	53003
Love Me Tender	64001
Let It be	68001
La Vie En Rose	51005
YMCA	57004
Happy Birthday	70005

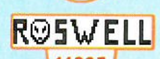
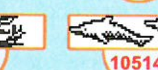
Hits du Moments

Miss California	60016
Sexbomb	57005
Zombie	60003
All For U	60004
Cow Boys And Kisses	60005
Crazy	60006
Get Up Stand Up	63001
Daddy DJ	60007
I'm Out Of Love	60011
Lady	60012
One More Time	60017
Oops I Did It Again	60018
Suprême	60021
Survivor	60022
Lolita	51006
Tomber La Chemise	51017
Je n'ai Que Mon Ame	51012
Me Gustas Tu	51015
I Shot The Sheriff	63005
Angela	51020
7 Days	55005
Here With Me	55008
It Wasn't Me	55009
Lill Bow Wow	55010
Rnb 2 Rue	55014
So Fresh	55015
Stan	55016
Surfin'USA	64002
I Will Survive	65001
Aicha	67003
Light My Fire	68002
Stairway To Heaven	69002



En appelant le 08 99 70 22 00*

 11042
 11024
 11041
 11030
 11011
 11007
 11021
 11039
 11507
 11522
 11505
 19046
 10857
 10867
 10869
 10902
 10620
 10633
 12012
 11404
 10863
 10862
 10848
 10634
 10103
 10110
 10102
 10116
 10662
 10642
 10627
 10628
 10606
 10609
 10626
 11305




 11313
 11606
 10514
 10518

C'est trop GEANT

2x plus grand

En appelant le **08 99 70 05 05***

 51678
 53179
 71123
 72589
 51752
 59233

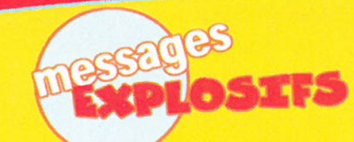


ENVOIE DES CARTES SONORES DROLES ET SYMPAS A TES AMI(E)S

appelle le **08 99 70 71 17***

Sélectionne le thème du message : amour, anniversaire, mariage, vacances... Choisis le message, imitation de sketchs délirants.

Enregistre ta dédicace, entre le n° de tel de ton ami(e) et nous lui envoyons le tout.



Donne du répondant à ton répondeur en appelant le **08 99 70 71 07***

Choisis ton annonce : imitations, parodies et charge-la sur ton répondeur

***8,83 Fr/appel soit 1,34 euro + 2,21 Fr/min soit 0,35 euro - Média Consulting - RCS : Nanterre B391068343**

Logos sont compatibles sur Nokia : 3210, 3310, 3330, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110, 9210,9000i, 9110i et b415.
Sonneries compatibles sur Nokia : 3210, 3310, 3330, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110, 9210 et 9110i, ainsi que sur Sagem : MC950, MC959, MC 932, MC 936, MC939, MW939 et MC940. Philips : Azalis, Savvy et Xenium et sur Motorola : V100, P250 et V50